A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 KByte

XI. évfolyam, 115. szám
2000.október Ára: 796,- Ft



CARMAGEDDON TDR 2000

Száguldozz, gázolj, és tombold ki magad! A jogosítványod nincs veszélyben, a zombi áldozatok miatt pedig ne legyen lelkiismeret furdalásod!

CRIMSON SKIES

Ne engedd, hogy a repülés élménye elvonja figyelmed a célról: történelmi hangulatú fantázia világban kalózpilótaként kell megállnod a helyed!

METAL GEAR SOLID

Solid Snake szerepében akadályozd meg egy őrült terv megvalósulását! Minden idők legsikeresebb konzolos akció játéka végre PC-n is hódít

THE SIMS: LIVIN' IT UP

Tanuld meg irányítani emberkéd életét! Az ember-szimulátor folytatása kifinomult eszközöket ad a kezedbe, hogy istennek érezhesd magad!

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II Shadows of Amn™

A Forgotten Realms AD&D világa ismét megelevenedik. Tiltott mágiák, varázslatok, sárkányok keresztezik utad. Vedd ki a részed a kalandból!

Integetünk mindennek, és mindenkinek – ettől izmosodik a karunk.

Mintha tegnap írtam volna a döcögő augusztus aggasztóan gyenge programterméséről, valamint az ECTS alacsonyabb fényerőre állított, jövőbe pásztázó reflektorairól. És most azon kapom magam, hogy ismét egy bevezető sorait fogalmazgatom, már az októberi számét, és az elmúlt szeptember eseményeit veszem sorra, ezek alapján próbálom megvonni a mérleget. Nagyon gyorsan eltelt ez a hónap, legalábbis nekünk. Nyomtuk az ipart, és közben elmúlt egy olimpia, én például csak a zárónapi aranyeső boldog pillanataiban döbbentem rá, hogy az egészről lemaradtam végérvényesen. Nem baj, próbálom nem sajnálni, talán még túl lehet élni, ha az ember életéből kiesik egy ekkora sportesemény. Kárpótlásul megkaptuk Varga Balázs kollégámmal azt a csodálatos érzést, hogy miután befejeztük ezt a számot, tiszta lelkiismerettel nézhettünk egymás szemébe, úgy gondoljuk mindketten megtettük, ami rajtunk múlott. (És persze az újságírók is, már amelyik...)

Számtalan „hogyan lehetne jobban" kérdés után például véglegesen eldöntöttük, hogy búcsút mondunk a képaláírásoknak, nem látjuk értelmét erőltetésüknek. És ha már búcsúról beszélek, a képaláírásokon túl, a múlthónapban másnak is integetnünk kellett...

Idézet az 576 Konzol „aktuális"-ából: „Az izgalmas dolgok mindig lapzárta előtt egy nappal történnek. Még jó, hogy ebben a hónapban lapzárta előtt KÉT nappal esett meg velünk a szokásos negatív esemény: Vári Zoli kollégám cirka 8 (?), az újságainknál eltöltött év után bebattyogott a szerkesztőségbe, egy hanyag mozdulattal leba**** a földre a sokáig általa tesztelésre használt N64-et és PS-t, majd bejelentette, hogy jobb állást kapott és holnaptól mehetünk az anyánkba. Mielőtt kiballagott volna, még megkérdezte, hogy a cikkeket, melyekkel tartozik azért odaadja? Hirtelen nem is tudtam, hogy mit mondjak — az első igazán „martinos" válasz csak percek múlva jutott eszembe, amikor Zoltán már messze járt. (Lehet, jobb is, hogy nem hallotta.) Nem is azt sajnálom igazán, hogy elment, (...) csak az elintézési módszer csípte kissé a szemem." — eddig az idézet.

Pedig a Martin még jól is járt a körülményekhez képest, de mielőtt a KByte sebéről beszélek, visszamegyek az időben néhány hónapot.

A főszerkesztőváltás után elsők között közöltem V.Z.-vel, hogy az 576KByte egyes számú újságírójának tartom, és e szerint kívánom foglalkoztatni. Más kérdés, hogy a kezdő újságíróinkat ki kellett próbálnom, lehetőséget kellett nekik biztosítanom, ezért látszólag V.Z. lépett egy felet hátra, de a fizetési lista alapján, még mindig ő kapta a legtöbb cikket megírásra. Augusztus végén volt egy megbeszélésem a V.Z.-vel, ahol közöltem vele, hogy az újak kipróbálását befejezettnek tekintem, innentől fogva sokkal több feladatot kívánok rábízni. Ebben a számban egyébként több mint 18 oldal volt rátervezve. V.Z. ezt tudomásul vette, és át is vette az esedékes programokat. Minden ilyen alkalommal meg szoktunk állapodni az újságírókkal, a teljesítés határidejében is. Az első furcsaság az volt, amikor a megadott határidőre nem érkeztek be a leírások. Amikor felhívtam a Zolit, azt mondta, hogy most még a Konzolnak írt cikkeket, elcsúszott a határidővel, de a következő hétfőn hozza a leírásokat. Hétfőn elmúlt 17 óra, (mindig akkor jött, amikor mi már készülőben voltunk hazafelé), de V.Z. még mindig sehol. Másnap reggel telefon, jönni fog... És a Martin után következtünk mi. Hasonló bejelentés a kedvezőbb lehetőségről, majd a kiadott CD-k visszaadása. És a programok? — Azok nincsenek. Két hét után megíratlanul visszahozni, nem nagyon tudtam nem érezni a „szívatás" szándékát. Elválhattunk volna korrekt módon is, de V.Z. lelkét ennél egy sokkal nagyobb teher is nyomhatja. Úgy gondolom, hogy 8 évi kenyéradás után nem ezt érdemelte az 576 KByte, de a lelkiismeretével mindenkinek magának kell elszámolnia.

Más.

Nagyon sokan kerülgetitek a kását, jönnétek, csak éppen nem mertek. Senki fejét nem harapjuk le, várjuk mindazok jelentkezését, akik éreznek magukban annyi vagányságot, becsvágyat, tehetséget, szaktudást, egyéni stílust, hogy játékleírásaikkal emelik az 576 KByte színvonalát. Hogyan jelentkezz: küldj- egy 8-10.000 karakter hosszúságú leírást kedvenc játékodról. Mellékeld rövid szakmai önéletrajzod, mely többek között tartalmazza a számítógéped adottságait, elérhetőségeid (telefon, lakcím, e-mail), a témakört, amelyben szívesen írnál. Előnnyel indulnak azok, akiknek nem probléma a szerkesztőségbe akár hetente bejönni, rendelkeznek Internet eléréssel, esetleg mobil telefonnal is, és jól beszélnek angolul. Várom jelentkezésetek:

Széchenyi János
főszerkesztő
szjvc@576.hu





tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 115. SZÁM, 2000. OKTÓBER

















CHEATEK, EGYEBEK



576 KByte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János
szjvc@576.hu

Artwork, meg ilyesmi: Varga Balázs
vargab@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

576 KByte



HÍREK
– Avagy mi újság a nagyvilágban?

Amikor a Chipkatonák meghódítják a fellegeket



2000 harmadik negyedévére ígérték a megjelenését, az **Airfix Dogfighter** című akció orientált repülőgép szimulátornak. Ebben a programban speckó kis repülőgépmodelleket kell vezetnünk egy hatalmas villa belsejében, miközben más ellenséges repülőkkel harcolhatunk. A játék egy élénk fantáziával megáldott kisfiú elméjében születik meg, majd ahogy a képzelete szárnyra kél, egyszer csak minden megelevenedik körülötte. Egy picit a Toy Story-ra hasonlító történetet igazán szép és egyedi környezetbe ültették a fejlesztők. „Egy lendületes teljesen akcióra épülő játékot szerettünk volna készíteni, kevés és főleg egyszerű, a repülőgép szimulátorokból már ismert elemekkel kiszínezve." -nyilatkozta Karl Magnus az Airfix Dogfighter vezető programozója. A programban tizennégy pálya lesz, a ház pincéjétől a padlásig, a garázstól a hátsó kis kerten át. Minden pálya a felépítésétől függően más-más repülési stílust követel meg a játékosoktól. Számtalan választható fegyver áll a rendelkezésünkre a gépfegyvertől a rakétákon át a bombákig, valamint a modern részecskesugár fegyverekig, atombombáig és a lebegő aknákig. Ezek természetesen mind továbbfejleszthetők lesznek, a sebzés és a speciális tulajdonságaik terén. A fegyverek mellett a repülőgépmodellek is teljesen eltérőek lesznek, az üzemanyag kapacitás, felhasználható fegyverfajták és azok mennyisége valamint az irányíthatóság tekintetében. A multiplayer rész érdekessége a pálya editor lesz, ahol saját magunk rendezhetünk be a bútorokkal a küzdőtereket. Az editorban átfesthetjük és saját logókkal is elláthatjuk a repülőinket. A helyi hálózat mellett online játéklehetőség is lesz a programban, melynek megjelenése most október vége felé várható. Link: www.dogfighter.net



Zakatol a vonat, utazik az állomás...

Egy meglehetősen érdekes, és egyedi program fejlesztéséről lebbentette le a fátylat a minap a Microsoft Games. Több mint hat vezető ipari ország legnagyobb vasúttársaságának, és vasútmérnökeinek együttműködésével immár három éve fejlesztik a világ első vonat szimulátorát a Microsoft Games-nél. Több ezer mérföld hosszúságú teljesen élethű környezetbe ültetett vonalhálózatot tartalmaz a játék. Itt különböző személyek bőrébe bújva lehetünk a játék részesei úgymint, vonatvezető, utas, vagy vasútmérnök. Élethű időjárási elemek is lesznek a programban, hogy megtapasztalhassuk, nem is olyan egyszerű egy a pályájához kötött húszezer tonnás és kétszázötven méter hosszú tehervonatot elvezetni az átláthatatlan hóesés közepette. Minden irányítópanel, kapcsoló, rádió száz százalékig valósághű lesz, mint egy igazi vonat belsejében. Számos szerelvény és vonatfajta közül válogathatunk, a tehervonattól egészen a



legmodernebb egysínű mágnesvasútig, amely négyszáz kilométeres sebességgel képes kavarni. Hat történelmi jelentőségű útvonal is helyet kapott a programban, amelyet minden vonattípussal bejárhatunk. Egyfajta menedzserprogram is helyet kapott, ahol tárgyalásokat folytathatunk a különböző cégekkel, miközben egyeztetjük az ütemterveket a vonattársaságok szállítmányozási osztályain. Itt is lesz egy kis editorprogram, amelynek segítségével vadonatúj vonatokat és vonalhálózatokat készíthetünk a saját kedvünk szerint. Mindazoknak, akiknek gyermekkori álma volt, hogy masiniszták legyenek, eme program segítségével, még ha virtuális módon is, de teljesülhet az álmuk. Az **Announces Train Simulator** várható megjelenését csak 2001 tavaszára tervezik. Sajnos! Link: http://www.microsoft.com/games/trainsim

Deus Ex Expansion Set

Óriási sikert aratott a néhány hónappal ezelőtt az Eidos és az Ion Storm gondozásában megjelentetett Deus Ex. A High Tech cyber ügynök bőrében millió kalandban és akcióban lehetett már eddig is részünk. Azonban a fejlesztők a nagy sikerre való tekintettel, a megjelenés óta eltelt néhány hónap alatt máris elkészítették a játék első hivatalos kiegészítőjét. Ez tulajdonképpen a program által használt Unreal grafikai engine-jének egy jóval továbbfejlesztett editor változata lesz. A készlet segítségével saját küldetéseket tervezhetünk, szuper 3d-s terepeket generálhatunk. Az eredeti Deus Ex tárgyaival színesíthetjük a küldetéseinket, valamint választhatunk a jó pár újabb csak az expansion set által nyújtott cuccok közül. Ez a kiegészítés tartalmaz minden olyan eszközt, melynek segítségével az eredeti játék teljes egészében átalakítható, és személyre szabható. Az első



készletet 2000 októberétől dobja a fejlesztő cég piacra, de nem mint CD-s kiegészítőt, hanem az Internetről letölthető pakkot. Ennek mérete csupán 4.5 MB körül várható, tehát valószínűleg minden Deus Ex rajongó számára könnyen elérhető lesz. Link: http://www.deusex.com http://www.eidos.com/deusex/



Újabb csata az univerzumban

Minden egyes játékos, aki szereti a Descent sorozatot, egy új kedvencre lelhet a nemsokára megjelenő **Echelon** című játékban, amely egyesíti a spaceshooter programokat a repülőgép szimulátorok világával. Az Echelon egy futurisztikus harci játék lesz, amelyben két játékmód közül is választhatunk. Az egyikben



egyfajta „arcade" módot használva egyszerű vagy csak a legelvakultabbaknak készített pályákon játszhatunk, bármelyik fajta repülőgépet választva. A másik módban az autószimulátorokból már ismert „career" játékot játszva csak egy-két gép áll rendelkezésünkre, míg a többit a küldetéseink után kapott pénzekből vehetjük meg, illetve egy-egy nagyobb bónuszként a játék is külön engedélyezheti a használatukat. Természetesen mindegyik gép itt is másféleképpen viselkedik. Számos fajtájú gép közül választhatunk úgy mint, vadászgép, bombázó vagy hatalmas robusztus teherszállító. Ezek mindegyike rendelkezik egy-egy speciális tulajdonsággal, amelyek a lebegés, hátrafelé repülés, vagy az egyhelyben végrehajtott 360°-os fordulat. Minden kiválasztható már ismert fegyvertípus mellett lesznek speciális csak bizonyos feladatok végrehajtására kialakított fegyvertípusok, amelyek teljesen eltérnek a hagyományostól. A program fejlesztése már több mint két éve tart és jelenleg az utolsó béta verziónál tartanak. A várható megjelenés 2000 telén várható a Bethesda Softworksnál.
Link: http://www.bethesda.com/echelon



A Szigetvilág rémségei

A Nival Entertaintment már két éve fejleszti az **Evil Is!ands** című stratégia-RPG játékok, amely elsősorban fantasztikus, eddig sosem látott 3D effektjeivel hívja fel magára a figyelmet. A tervezők elsődleges koncepciója egy teljesen játékosközpontú 3D grafikai motor elkészítése volt. Jelenleg elérték azt, hogy ha bármilyen változás áll be súlyban, szilárdságban, vagy magasságban a karakterünkkel a játék során az a 3D grafikai modellen azonnal meglátszik. Ha megsérül a kezünk vagy bármilyen testrészünk, halálpontosan a sérülés helyén kezd vérezni a karakter. Már a Blood első részében és a Duke Nukem-ben is láthattuk, ahogy a játékosunk véres lábnyomokat hagy maga után, de a készítők állítása szerint ez az ő új grafikai engine-jükben fog a lehető legélethűbbre kiteljesedni. Minden egyes lépés után kis vérpöttyök maradnak az ember után, ha pedig





megáll néhány pillanat múlva már egy kis vértócsát hagy maga után. A motor emellett teljes 3D-s eső, hó, valamint speciális fény és nappal-éjszaka effekteket is használ, a lehető legnagyobb részletességgel. A játékhoz vadonatúj 3D hangkörnyezetet fejlesztettek ki, amely a Miles Sound System-en alapul. Több mint 1000 különféle környezeti hanghatást vettek fel a programhoz, amely mellett interaktív zene is helyet kapott. Ezeket a melódiákat ősi Kelta, Skandináv, és Ír dallamok alapján készítették, így adva egy egészen fantasztikus hangulatot a programnak. Főhősünkkel három különböző sziget világát kell bekalandoznunk, a Diablo 2-höz hasonlóan folyamatosan fejlesztve a karakterünket, miközben egyre keményebb ellenfelekkel kerülünk összetűzésbe. A programot ez év októberének végén szeretnék megjelentetni.
Link: http://nival.com/evilislands

Diablo II expansion pack



A Diablo II fanok legnagyobb örömére a Blizzard ez év augusztus 29.-én bejelentette a folyamatosan készülő új kiegészítést, minden idők legjobban várt játékához. A hatalmas várakozások után megjelent, és jelenleg a toplisták tetején csücsülő játékhoz egy teljes cd-n kerül forgalomba az új rész, melynek ára előreláthatólag 30 dolcsi lesz, de azok akik olyan szerencsések, hogy a „collectors editiont" veszik meg (az összes eddigi nagyobb Blizzardos játék egyetlen csomagban) azok a kiegészítőt teljesen ingyenesek kaphatják meg. Két vadonatúj karakterosztály lesz választható, névszerint az Assasin és a Druida. Mindkét karakter harminc-harminc vadonatúj skill-t és varázslatot tanulhat meg. Az Assasin az íjász és a paladin keveréke lesz, míg a Druida egy igen kemény varázslatokkal és átváltozási (!) képességekkel felszerelt karakter lesz. A Druida új varázslattípust is birtokol majd, a levegő és a szél mestere lesz, miközben farkasfalkákat, medvéket, varjakat hívhat segítségül és át is változhat ezekké. Eszméletlen mennyiségű új fegyvert, mágikus, rare, és unique tárgyakat is ígérnek. Természetesen új szörnytípusok és bossok is lesznek. Egy új act-al is bővül az eredeti Diablo 2, melynek címe a hangzatos Barbarian Highlands lesz.
Mindkét új karakterrel játszhatunk az eredeti Diablo 2-ben is, így már hétre bővítve a választható karakterosztályokat. Ezen felül a kiszivárgott információk szerint jónéhány titkos résszel is bővíteni szeretnék az új részt, nem is beszélve az újabb Hordaric Cube receptekről.
A várható megjelenés világszerte 2001 tavaszán lesz.
Link: http://blizzard.com/diablo2/press



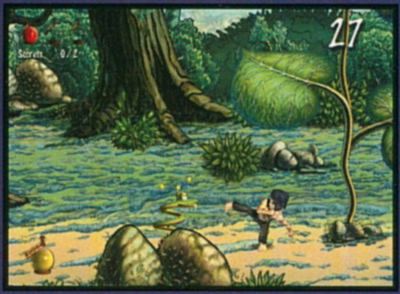
Naptár 2000

Naptár 2000 néven jelent meg az a magyar fejlesztés, amely Horoszkóp, TV-műsor, Utónevek, Filmvilág, Zenevilág, Híres emberek, Tudósok, Történelem, Szabadnapok, Világnapok, Nap-Hold adatok, Riasztások, hasznos gyűjteménye, de ami miatt itt olvashattok róla: apróbb, de annál népszerűbb



játékokat (pl. malmot) is tartalmaz. A horoszkóp és a TV-műsor adatbázisok a megvásárlástól számított egy évig ingyenesek, utána évi előfizetés vásárolható mind a horoszkóp, mind a TV-műsor modulra. A többi adatbázis imgyenes, a legfrissebb változat az Internetről letölthető, a www.naptar200.hu oldalról. A program bruttó ára 4999 Ft. Bővebb információ: info@naptar2000.hu

Üsd, vágd, nem rokon!



Egy kis nosztalgiával felérő, a néhány héttel ezelőtt bejelentett AKIMBO: **Kung-Fu Hero** című sidescroller technikával készülő akció-verekedős játék. A jó öreg Sega Megadrive-ra készített Streets of Rage sorozathoz lesz hasonló ez a program, amellyel elsősorban a fiatalabb korosztályt szeretné a kiadó, az Iridion meghódítani. Nagyon szép egyesével és kézzel rajzolt háttérképek előtt játszódik a program, ahol a fő hangsúly a jól megtervezett tanulási görbe és a játék előrehaladásának egyensúlyában van. A történet, mivel már említettem a fiatalabb korosztály, egy kicsit meseszerű és elég egyszerű lesz. A kis főhősünk a tengerparton sétálgatva felfedez egy palackpostát, melyben a teknős sziget lakói kérnek segítséget bárkitől, aki képes megszabadítani őket a gonosz Fang nevű sárkánytól. Nekünk kell végigküzdenünk magunkat a jó pár pályán, miközben össze kell gyűjtenünk a



gonosz sárkány elpusztításához szükséges varázsige összes darabját. A játékban hat egymástól független teljesen egyedi világot járhatunk be, mindenütt új és új dolgokat és képességeket begyűjtve és felfedezve. Egy kis logikai részt is építettek a programozók a játékba, ahol különböző az elménket megtornáztató gyakorlatot kell elsajátítanunk ahhoz, hogy megtaláljuk a titkos kapcsolókat a felvonóhidakhoz és a rejtett csapóajtókhoz, melyek titkos helyekre juttatnak el minket. Az ellenfeleink is mesefigurák lesznek, pókok, manók, „vérszomjas" pillangók, óriásteknősök, szellemek. Néhány helyen áthatolhatatlan akadályok állhatják el utunkat, melyeken speciális képességeinkkel juthatunk keresztül. A játék demo verzióját szeptember vége, október elejére ígéri a kiadó, míg a teljes verziót 2000 telén szeretnék kiadni.
Link: http://akimbo.iridion.com

Dél van, apa...

Azt hiszem a képekből mindenki számára kiderül, hogy egy jó kis Diablo klónnal állunk szemben amikor a **Fatherdale**-ről beszélünk. A program egy halhatatlan félisten-hős legendájáról fog szólni, ahol az istenek és az örök ellenségeik között dúló csata egy középkori Dark fantasy világban fog kibontakozni. Az egyik halhatatlan hőst alakíthatjuk, aki nem más, mint az egyik őrzője a tudás ősi kegytárgyainak. Meg kell fékeznünk a pokol egyik hadurát, egy messzi kis faluban Fatherdale-ban, mielőtt csatatérré változtatná azt. Százötvennél is több egyedi karakterrel találkozhatunk,





miközben bejárhatjuk a majd félszáz erdő, mocsaras, és sivatagos területek mindegyikét. Hatszáz különféle tárgy és speciális felszerelés lesz a segítségünkre a kalandjaink során. Hét különböző kevert stílusú és műfajú epizódot játszhatunk végig, mielőtt az igazi főgonosszal találkozunk. A program csodálatos történetorientált RPG-RTS világával valószínűleg 2001 tavaszán ismerkedhetünk meg, de addig is bővebbet a hivatalos honlapon találhatunk. Link: http://www.ga-source.com/all/news/bits/06+28+2000/www.snowball.ru/fatherdale

Majesty Expansion Pack



Néhány nappal ezelőtt jelent meg az első hivatalosan letölthető kiegészítés a Majesty-hez. A **Wrath of Krolm** című kiegészítővel megindította a Cyberlore Studios a kalandra és stratégiázásra éhes játékosok ostromát. A Majesty egy igen új vezérvonalat képviselt a megjelenésekor, amely teljesen új látásmódot és stratégiai stílust követelt meg a játékosoktól. A készítők ugyanezt a hangulatot szeretnék visszaadnia a kiegészítőben is. Az új történet dióhéjban: „Krolm követői a vad Északföldön hódíthatnak, kiindulópontjuk a megszentelt völgy, az Isten kultusza. Ez az a spirituális föld, ahol Krolm manifesztálódott, és ellenállhatatlanul tört előre, míg meg nem szerezi a szent föld egészét. A többi Isten támogatta Krolm igényét az Északföldek egészére, és a papok kötelezték mindenkit az imádatra.



Féljetek! Krolm erejében nem szabad kételkedni! Az ég lüktet a jelenlététől és a követőinek hangját verik vissza a dombok szakadatlanul..."
A küldetés futtatásához a Majesty 1.3-as verziójára lesz szükség.
Link:
http://www.supergamez.hu /
http://www.cyberlore.com/Majesty/

A hazug embert könnyebb utolérni, mint elvenni a kardját



„Van egy prófécia... van egy háború, varázslók és boszorkányok között..." Így kezdődik a **Divinity** története... A fantasy világ összes lakója szerepet kapott a Larion Studios új fantasy szerepjátékának meseszerű történetében, ahol a törpék, gnómok, orkok, elfek és emberek közötti szüntelen csatározások szemtanúi és főszereplői lehetünk.
A történetben mi alakítjuk a hatalmas varázsló Zandalor segítőjét, kinek az a feladata, hogy a lehető hamarabb meglátogassa varázsló egyik legjobb a barátját a Stormfist kastély sötét katakombáiban. Alig, hogy megérkezünk kiderül a mesterünk barátja halott, valamilyen ismeretlen személy meggyilkolta. Gyönyörű, teljesen élő, lélegző világba csöppenhetünk a Larion Studios programjában. A sokszínű kifejezés valószínűleg nagyon enyhe kifejezés ennél a programnál, ahol a játékidő az első becslések szerint is minimum száz órára tehető. Hatalmas mennyiségű falu, kastély és azokhoz tartozó provinciák, városok, katakombák és csatornák kalandozhatóak be a hosszú-hosszú játékkal töltött órák alkalmával. Mindezek közben a varázslatok egész tárháza bontakozik ki a szemünk előtt. Emellett fegyverek százai, páncélok és egyéb kiegészítők tucatjai is a rendelkezésünkre állnak a gonosz elleni harc ideje alatt. A játék ugyancsak teljes 3D világot varázsol a szemünk elé az összes nagyobb szabvány támogatása mellett (D3D, 3Dfx, MMX,) A zene minősége külön megemlítendő. Csodálatos, a program világához a lehető legjobban illő interaktív muzsikában lehet részünk. A „Divinity, The Sword of Lies" valamikor 2000 őszén érkezik.
Link:
http://www.larian.com
http://www.divinity.com



Szállj, szállj, szállj fel magasra...





A repülőgép szimulátorok kedvelőinek is lesz egy kis újdonság az elkövetkező időben. A II.világháború pilótáinak világába kalauzol el minket az **Aces High** című program, melyet még ez évben adnak ki. A programot küldetésszerűen vagy akár egymás ellen is játszhatjuk, de az igazán jó dolog itt is a már most beígért online lehetőség lesz, melyben folyamatos frissítések, új pályák és küldetések, valamint a nagyszerű csapatjátékot is ígérik a fejlesztők. A játékban a fő hangsúlyt a valós idejű légiharcra és az ehhez kapcsolódó szimulációra fektették a programozók. Emellett a végleges verzióban még tervezik a földi egységek irányíthatóságát is, amely szerintem egy elég új koncepciónak ígérkezik a repülőgép szimulátorok között. Az online lehetőség előnye lesz még az is, hogy a cég az összes kiegészítőt, amit a játékhoz tervez a regisztrált vásárlóknak teljesen ingyen letölthetőnek, tervezi. Azok, akik szeretik a II. világháborút, és annak a hangulatát, és emellett szeretnének egy jó repülőgép szimulátorral játszani, azok bátran választhatják az Aces High-ot. A programból már megjelent egy 11MB-os próba verzió, amely a hivatalos honlapról is letölthető. Link: http://www.aceshigh.com/download/

Asheron hívása



A Microsoft Games és A Turbine Soft sosem látott szépségű, 3D akció kaland elemekkel dúsított RPG játékot fejleszt, immár két éve. Az **Asheron's Call** egy teljesen új fantasy alapú játék lesz, szövevényes epikus történettel elegyítve. A környezet, ahol a program játszódik, egy teljes egészében élő és lélegző bolygó, melyben karakterünkkel úgy élhetünk, mintha mi is tagjai lennénk ennek a körforgásnak. Száz meg száz kalandban lesz majd részünk, miközben keresztül-kasul bejárhatjuk Dereth csodálatos világát, különös tájait, sötét őserdőit és mély barlangrendszereit. Mint a Diablo II-ben, a harcaink alatt kapott experience pontok itt is felosztódnak a karaktereink között, miközben úgy alakítjuk, ahogyan csak akarjuk Asheron világát. Egzotikus fegyverek százai állnak a rendelkezésünkre, és persze ősi varázsaltokat is megtanulhatunk, hogy azokkal irthassuk nagy számú ellenfeleink bármelyikét. Barátokra vagy ellenségekre is lelhetünk a városok és faluk kis kocsmáiban, ahol felbérelhetünk zsoldosokat vagy szerencsejátékokkal is elüthetjük az időt. Választhatóan lesz elkészítve a játéknézet is, ahol Quake-szerű „first person" és a Tomb Raider-ből már ismert követő kameranézettel is játszhatunk, attól függően ki mit szokott meg az idők folyamán. A programhoz a megjelenés után folyamatosan új részek és kiegészítők lesznek letölthetőek, amellyel a végtelenségig kitolhatjuk a játékidőt. A program várható megjelenése 2001 első negyedéve, de a hivatalos linken már olvashatunk többet is a munkálatokról.
Link: http://www.turbine-games.com/news.htm



Kelly hőse



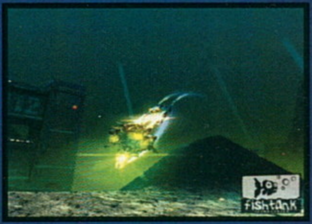
A történelmi, és azon belül is a világháborút idéző játékok kedvelőinek ajánlom a nemsokára megjelenő **Battlefield 1942** című programot. A játék a 3D FPS programok színes skáláját hívatott egy kicsit feldobni. Már megszokhattuk, hogy a PC-s játékipar egyik legkiemelkedőbb tagja az FPS stílus, mely minden évben mérföldes lépésekkel fejlődik tovább. A játékok története nem annyira változik, de a grafikai újítások valóságos armadájával állhatunk szembe ennél a programnál. A képekből kitűnik, hogy nem akármilyen szép játékkal örvendeztetnek meg minket a programozók. A játékban, bár még nincs megerősítve, több egység katonái közül is választhatunk, melyek mindegyikének különböző tulajdonság is dukál. Vezethető járművek mellet megannyi speciális feladat és küldetéssel kell megbirkóznunk a győzelemig. A játék a háború legvéresebb időszakát öleli fel, amikor is a Német sereg még aranykorát élte. Az igazán nagy érdekesség a játékban lévő „historical" játékmenet lesz, melyben saját magunk harcolhatjuk végig a II.Világháború leghíresebb történelmi csatáit, a D-day-től az Iwo Jima-n át egészen El Alemien-ig. Sajnos a pontos megjelenést még nem tűzték ki. Várhatóan 2001 nyarára fog a program megjelenni.



Nemo kapitány legújabb háborúja

Alig jelent meg a Submarine Titans című víz alatti stratégiai játék, a Massive Davelopment máris kirukkolt éppen készülőben lévő programjának részleteivel. Az **Aqua** névre hallgató új program egy 3D akció kalandjáték lesz. A program alapjaiban a Massive Development egy régebbi tengeralattjáró szimulátorának, az Archymedian Dynasty-nak lesz a folytatása. A játékosoknak egy víz alatti világ lakosát kell majd alakítani, akiknek élete nem éppen a semmittevésből áll. Több mint 70 küldetéssel kell megbirkóznunk a játék folyamán, miközben kibontakozik a szemünk előtt az igen tömör, és összetett történet. Itt is lesz egy újítás, melyre igen büszke a programozó csapat. A játék által szabadalmaztatott új 3D engine, melyet csak „KRASS"-ként emlegetnek, állítólag több mint nyolcezer négyzetkilométernyi víz alatti területet képes teljes egészében és kidolgozottságában és részletességében megjeleníteni. Hatalmas víz alatti barlangok és titkos járatok, sziklák és letűnt korok óriási építményei, száz meg százféle úszó jármű színesíti a játékot. Ezek némelyike nem kevesebb, mint ötezer poligonból fog állni (összehasonlításképp a Q3 modelljei nyolcszázból állak). A program egyéb jellemzői sem akármilyenek: Kidolgozott valós-idejű víz alatti 3D-s környezet. Intenzív, küldetés-alapú küzdelmek. Multiplayer támogatás, együttműködéses multiplayer mód, deathmatch mód. Ösztönös járműirányítás.
Az aqua című programot ez év utolsó negyedének végén jelenteti meg a Fishtank Interactive.
Link:
http://www.aqua.com
http://www.fishtank.com





Unreal II?



Sikerült elcsípni egy kis hírszeletet és néhány képet az Epic Megagames legújabb titokként kezelt tervéről. A képek állítólag egy továbbfejlesztett és igencsak feltuningolt Unreal engine-t mutatnak be, melyet a programozók a legújabb generációs konzolokra és az újabb pc-s hardware elemekre szeretnének licenszelni. Azt hiszem a képekhez nem kell sok mindent hozzáfűzni. Jól látszik, hogy a poligonszám jóval megnövekedett. A karakterek például itt már majdnem négyezer poligonból állnak, ami éppen ötször több, mint amennyit az Unreal Tournament-nél használtak fel. Ezeket az igen nagy eltéréseket a grafikus motor teljes hardware-s T&L támogatásával képesek áthidalni (GeForce needed). A közeli képeken jól látszik a továbbfejlesztett arc animáció és az új továbbfejlesztett csontvázra épülő mozgatás technika. Az Unreal motorja eddig is a hatalmas bejárható területek miatt volt agyondicsérve, nos ez most azt hiszem népünnepéllyé is válhat. Az eredeti program által mozgatott tér akár tízszeresét képes az új kód kihajtani magából. Végezetül az egészet megtetézve, állítólag egy ismertebb csapat már dolgozik egy új játékon, melyhez azt a grafikai meghajtót használták fel (talán csak nem ebből van néhány kép?). Link: http://www.epic.com - http://www.unreality.com



Mikrobi legújabb kalandjai



Nem múlhat el év a Mech commander stílusú játékok megjelenése nélkül. Egy ilyen program elkészítésére vállalkozott a mindannyiunk által ismert Monolith Productions. Nekik elmondhatjuk, hogy már van tapasztalatuk az ilyen programok elkészítésében, hiszen emlékezzünk csak a nemrégen megjelentetett nagy sikerű Shogo című játékukra. Ha a Shogo robotos jeleneteit magunk elé képzeljük és megnézzük a **Big Bot Battles** képeit, kísérteties hasonlóságokat fedezhetünk fel. A program teljes 3d-s lesz több fajta kameranézettel és természetesen a Monolith saját fejlesztésű LithTech 2.0-ás grafikai engine-jét fogja használni. A játék mmvezető fejlesztője néhány szóban felfedte a program stílusát, amely egy félig kevert FPS és akció játék elemeit tartalmazza. Az akciójátékok kedvelőinek bizonyára sok kellemes órát fog szerezni a jövő év első felére beharangozott program. Link: http://www.lith.com/games/



Már megint vér, vér, és még több vér...



A Simon and Schuster játékfejlesztő cég vadonatúj képeket mutatott be éppen készülőben lévő játékukról, amely a **Fallen** címet viseli. A programot az Unreal továbbfejlesztett grafikai motorjára írták, tehát most is egy 3d FPS programmal fog bővülni a repertoár.
A játék nagyon szépen és ésszerűen lesz felépítve, interaktív a cselekményeink hatására bővülő és váltakozó történettel. A nagy érdekesség a játék grafikai meghajtójának áttervezése, amely rettentően élethű arc és szájmozgást eredményez majd. A játék kiadója azt is bejelentette, hogy tagokat fognak toborozni egy TV showra, ahol újra felfedik a játékban való szerepüket. A bejelentés több része az új technológiákra vonatkozik, amely segítségével az arcmozgást a beszédhangokhoz igazították.



Az áttervezett grafikai motor jellemzői is nagyon meggyőzőek:
- továbbfejlesztett Unreal motor kidolgozottabb építészettel és fényeffektekkel.
- kifinomult harmadik személyű kamera nézet
- teljesen egyedi tervezésű csontváz animációra épülő mozgatás
- tíz új fegyverfajta többféle tüzelési móddal
- tízféle küldetés 40 pályával
- 25 idegen faj és ellenfél

A Fallen-t egyénként ez év telén fogják kiadni PC-re.
Link: http://www.thefallen.com

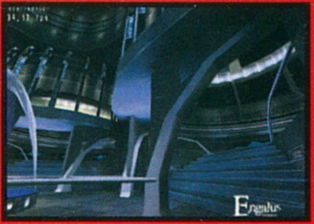


Englaust & X-Isle

A Német Crytek fejlesztőcsapat az ECTS-en jelentette be két készülőfélben lévő projectjét, az Englaus-t és az X-Isle-t. A két programot minden létező konfigra elkészíti a fejlesztő csapat, melyek listáját ki is adták. Tehát a programok által támogatott platformok listája a következő: PC, PSX2, Nintendo Gamecube, Sega Dreamcast, X-Box. Az ECTS-en leadott bemutató után óriási érdeklődés mutatkozott a két program iránt bár egyelőre, még nincs hivatalos kiadója a játékoknak. Az



Englaust egy science fiction FPS játék lesz, ahol a játékosoknak egy a mélyűrben dekkoló őrült tudóst felkutatniuk és elpusztítaniuk, miközben fényévnyi távolságokat utazgathatunk a bolygók és galaxisok között. Az **X-Isle** ezzel szemben egy „szakaszorientált" taktikai lövöldözős játék, melyben egy speciálisan kiképzett elit kommandóst kell alakítanunk, kinek idegen lények elleni harc a feladata. A program egyjátékos üzemmódban is fut de az igazán nagy hangsúlyt a többjátékos multiplay üzemmódra helyezték a készítők. A történet eléggé hétköznapinak mondható. Egy apró az Atlanti Óceán közepén rejtező szigetet elfoglalnak az idegen lények és ott dinoszauruszok génmintáit gyilkos lények genetikai kivonatával



kezelve, egy iszonyú pusztító hordát akarnak létrehozni. Ezzel szeretnék teljesen leigázni az emberiséget. Egy kommandós csoport lett ezek után megbízva az ügy elrendezésével, akik sosem tértek vissza a küldetésből. Itt kapcsolódik be a játékos és csapata, akikre az elveszett kommandó felderítése és a szigetek felszabadítása vár. A programhoz teljesen új grafikai meghajtót írták a fejlesztők, a következő speckókkal rendelkezik: Transform and Lighting kezelés, bump - environment és phong-mapping, shader kezelés, ívelt felületek, csontváz rendszerű animáció, valós fényeffektek, köd effekt, vertex morphing. A pontos megjelenés még nincs datálva.

Már megint a Wizardry...



Megint bővültek a híreink a nemsokára megjelenő nagyszerű RPG kalandjátékról. A **Wizardry VIII** történetéről a következő információk láttak napvilágot. „Legújabb fejezet az Umpani névre hallgató faj katonai társadalmának leírására koncentrálódik. A küszöbön álló Ascension on Dominus felderítésére indítottak felderítőket, kiknek küldetésük: garantálni, hogy az Umpanik legyenek az elsők, akik elérik a Kozmikus Kört. A megérkezés után az Umpanik elkezdték építeni az erődjüket, a Mount. Gigas-on. Északabbra sok barlangot találtak, melyeket a T'skaragok birtokolták. Az ellenségeskedés itt rögtön megkezdődött...



Mindenki, akit érdekelnek a további információk és hírek, látogasson el a következő címekre. Link:
http://www.supergamez.hu
http://www.wizardry8.com/guide/

Tribes II béta teszt

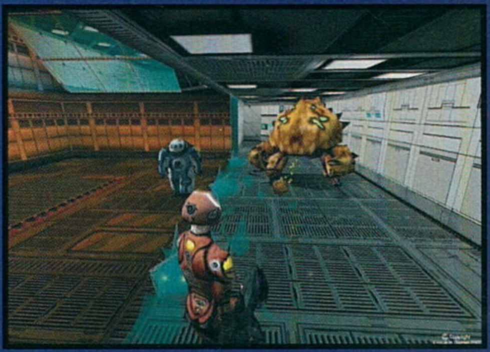
A Sierra Studios bejelentette új FPS akciójátékának béta tesztjét. Kiválasztották a neten jelentkezők közül azt az ezerkétszáz szerencsés jelentkezőt, akik megkapják tesztelésre a hivatalos béta verzió egy-egy példányát. A **Tribes II** egy FPS nézetű akciójáték lesz, ahol csapatban kell majd irányítanunk az embereinket, a legkülönfélébb küldetések közepette. Egy kicsit olyan lesz ez, mintha a Specops kommandóját irányítanánk egy még jobb és kiforrottabb 3D motor szárnyai alatt. Ebben a programban nem elég a hatalmas fegyverarzenál és a nyers erő, mert csak komoly csapatmunka és taktikázás árán leszünk képesek elérni a célunkat. A legérdekesebb a csapatjátékban, hogy akár ötvenen is együtt küzdhetünk a szent győzelemért. A program várható megjelenése 2000 telén várható. Link: http://www.sierrastudios.com





Gének, nanotechnika, és egyéb nyalánkságok...

Az Evolution Games új science fiction akció kalandjátékot készít, **Europa** címmel. A program fejlesztése jelenleg még nagyon kezdeti stádiumban van, de az Ausztrál fejlesztők már most elárultak néhány részletet az eddig szigorú titokként kezelt projectről. A játék története dióhéjban: Európa lakosainak nagyon magasan fejlett genetikai és nanotechnológiai fejlesztései révén, sikerült az emberi génmintákat úgy átalakítani, hogy ki tudták teljesen zárni az emberi életből a betegségeket és a testi fogyatékosságok minden formáját. Eme technológiával lehetővé vált az igen hosszú mélyűri utazások, emberi szervezetre gyakorolt hatásának teljes mértékű kirekesztése is. Ez az a pont, ahol a játékos (Te) belép a képbe. A Jupiter gázfelhős környezetében játszódó Europa intrikával tarkított mély történetet ígér. Ebben a változékony környezetben a játékosok olyan eseményekben vehetnek részt és tapasztalhatnak meg, amik befolyásolják a játék irányát és végeredményét. A játékosok három karakter közül választhatnak, melyeknek egyedi motivációjuk és céljaik vannak. Ahogy az összetett történet kibontakozik, az igazság utáni hajszában találod magad. Ezt az igazságot pedig csak akkor lehet megérteni, ha mind a három karakter szemével megtapasztalod. Az Evolution Games játéka egy olyan szintű játékmenetet remél kialakítani, amit eddig sehol nem láthattunk. A belső helyszínek gazdag és részletes látványa a hatalmas külső helyszínekkel kombinálva minden bizonnyal elbűvöli érzékeinket. Az emberi technológia és az idegen ökológia egybeolvad ebben az akciódús kalandban, mely a naprendszer külső régiójában játszódik. Az Europa-t PC-re és a következő generációs konzolokra tervezik, és egyelőre nincsen se kiadója, sem kiadási dátuma. Addig is gyönyörködjetek az első képekben.
Link: www.supergamez.hu





Stargate után itt a Far(t)gate

A Microids néhány hete adta ki a legfrissebb híreket a Super X Studios valós idejű űr stratégiai játékának részleteiről. Ebben a stratégiai programban, a játékosnak egy több millió ember életét követelő konfliktus történetét követve kell a játékot irányítania. A vállalkozó kedvű kalandozóknak űrállomásokat kell építenie és flottányi kereskedőket, harcosokat kell felhalmoznia, hogy megvédhesse a Földet az idegen fenyegetéstől, és hogy rájöjjön az Imperial Navy proximai küldetésének igazi természetére. A programban az egész galaxist beutazhatjuk, miközben a megannyi féreglyukon még idegen, eltorzult dimenziókba és időkbe is eljuthatunk. Itt csak a legjobb stratégiai és harci reflexekkel rendelkezők képesek megvédeni a telepesek életét. Irdatlan nagy helyszíneket járhatunk be, melyek több tucat naprendszert és galaxist (!!!) foglalnak magukba, több ezer tárggyal, bolygóval és fajjal. Ez a program minden egyes részében szeretne a Homeworld és a Star Trek Armada nyomdokaiba lépni, sőt a kezelőfelület, irányítás és a látvány tekintetében meg is szeretné előzni a nagy testvéreket. Még az idegen ellenséget is a Microids saját geometriatorzító algoritmusával készítették, melynek segítségével folyékony, organikus hatást értek el. Mindegyik küldetés egy egyedi naprendszerben játszódik, melyek tele vannak élethű égi jelenségekkel, csillagokkal, bolygókkal, holdakkal, ködfoltokkal, aszteroidamezőkkel, féreglyukakkal és úranomáliákkal, melyeket fizikailag modelleztek le egy dinamikus rendszerben. Egy átlagos küldetés több millió fényévet is átfoghat, több száz űrjárművet tartalmazhat, és több mint két óráig is tarthat. A készülőfélben lévő **Far Gate** ebben az évben elnyerte a Független Játékgyártók Fesztiváljának közönségdíját. A kisebb konfigurációval rendelkezőknek megemlíteném, hogy a játék speciális 3d motorja képes lesz bármilyen gyengébb konfigurációt is követni, miközben a legnagyobb hardware-el rendelkezők elemeit is kihasználja majd.
Jellemzők: Dinamikus 3D-s csatatér, hatalmas naprendszerekkel és több ezer objektummal. Fejlett fizikai engine, mely minden objektumnak sima, élethű mozgást kölcsönöz. Harminc küldetésből álló egyjátékos küldetéssorozat. 2-6 játékost támogató multiplayer játék LAN-on, modemen vagy Interneten keresztül. Pergő akció, melyet akár első személyű nézetből is figyelhetünk.
Várható megjelenés (Ki tudja)? Link: http://www.supergamez.hu
http://www.microids.com





WORLD WAR II

EPISODE 1– EUROPE IN GUNFIRE

★ Írd újra a történelem lapjait!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Dream Enterprise
Kiadó: E2 Soft
Web: www.e2soft.com
Megjelenés: 2001. tavasz-nyár

Ismertetőt real-time stratégiai játék béta (félkész) verziójáról írni elégggé hálátlan feladat. Például okáért azért, mert ha az ember leír valami konkrétumot és azt törtenetesen a végleges változatban megváltoztatják (vagy kicserélik), akkor a szemfüles és kötekedő olvasók egyből szóvá teszik és szanaszét marják az ismertető szerzőjét. Ráadásul jómagam nem is vagyok igazán otthon a RTS programok világában, nem ismerem az összes ilyen darabot, és talán nem teszem le a szegénységi bizonyítványom azzal, ha elárulom: a Command & Conquernél és a Dune-nél ragadtam le. De akkor miért vállaltam ezen játék ismertetőjének megírását? Egyszerű — a Második Világháborús témakör kedvenceim közé tartozik!

FERDESZEM + A HARMADIK BIRODALOM

Tudom, tudom, hogy van Japán, meg van Korea, meg a többi „ferdeszemű" ország, de én valahogy „játék" szempontból hajlamos vagyok egy kalap alá venni őket. Talán nem is oktalanul — ember legyen a talpán, aki az e két országból származó programokat meg tudja különböztetni. Vagy toronymagas robotok küzdenek bennük atombombákat eregetve, vagy Manga karakterek kalandoznak sárkány lakta vidékeken (ezek ugye kőkemény RPG cuccok), meg van egy harmadik fajta játék is, melynek sem stílusát, sem más tulajdonságát nem lehet meghatározni, sőt még a témáját sem , mert tele van ázsiai krikszkrakszokkal (ezek a progik rendszerint el sem jutnak hozzánk). Ja, és még egy dolog jellemző a ferdeszeműekre: misztikusan vonzódnak a Második Világháborús német birodalomhoz és a német nyelvhez Félreértés ne essék, nem azt állítom, hogy ők náci beállítottságúak, hiszen attól függetlenül, hogy Hitler egy idióta állat volt, a Wermacht még a kor legjobb hadseregének számított, nem beszélve a Waffen-SS-ről. Rommel elképesztő katonai eredményeit nem lehet bárgyú amerikai filmekkel lerontani, melyekben egy néger és egy Idaho-i parasztgyerek leméászárolja a fél német hadsereget. (Ráadásul azt is gyűlölöm, amikor a filmekben a német katonákat buta, töketlen, dilettáns harcosoknak állítják be — ha azok lettek volna, akkor nem jutottak volna el odáig, ameddig eljutottak. Jó film a Kelly hősei meg a Piszkos Tizenkettő, de valóságalapja mindkettőnek annyi, mint a Starship Troopers-nek.)

Sok olyan — főleg konzol gépekre készült — program fellelhető, melynek érdekes módon német címe van. Soha senki nem fogja megmondani, miért lett az ősrégi Sega Megadrive játék címe Herzog Zwei, de említhetném PlayStation-ös Einhandert és az Ehrgeizt is, és akkor a Geist Force nevű Manga filmről még nem is beszéltem. Aztán ott van a világhírű modelleket-maketteket gyártó Tamiya cég, az ő 1/35-ös harci kollekciójuknak 80%-át a WWII német hadsereg alkotja. Szóval komálják Ázsiában a németeket, az tuti...

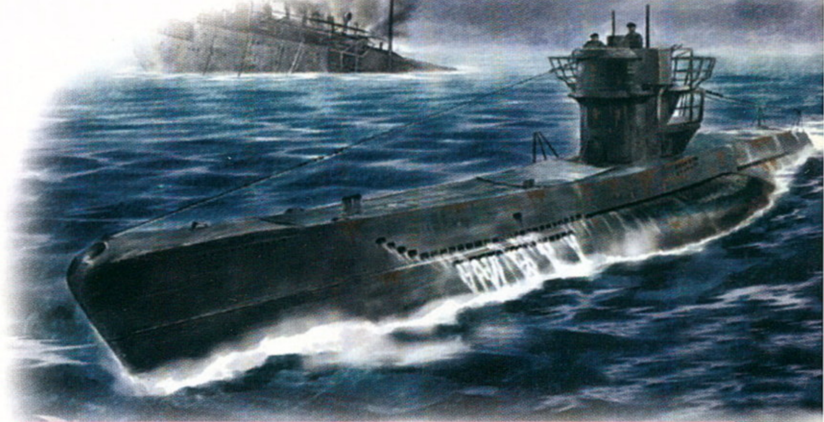
A koreai illetőségű E2 Soft rövidesen megjelenteti WWII sorozatának első darabját, melynek Europe in Gunfire lesz a címe. Sajnos a játékból csak egy vékonyka béta verziót sikerült szereznem (a cég még nem készült el a végleges változattal, de megígérték, hogy rögtön küldenek majd egyet az 576-nak), amely úgy nézett ki, hogy majdnem mindent tartalmaz, ami kell, mégis gyakran lefagyott. Így aztán nagyon mély fejtegetésekbe nem is bocsátkozom az anyaggal kapcsolatban. A progi real-time stratégia, egyfajta C&C klón. Érdekes módon van benne egy kis RPG, azaz szerepjáték beütés is, ami újdonság, és teljesen ázsiai sajátosság. Ez azt jelenti, hogy egységeink (katonák, járművek, repülőgépek, hajók) kivétel nélkül fejlődnek a harcok során, és az





Pár angol katona nem ellenfél az Afrikakorps-nak


Spielberg Ryan közlegény megmentése című filmje megelevenedik...





Az amcsik maszívan támadják a német HQ-t

elpusztított ellenség számának növekedésével szintet lépnek felfelé. Hogy ez konkrétan mire jó, arra a rövidke tesztelés során nem jöttem rá, de véleményem szerint az egység hatékonysága nő vele együtt.

A játék elején három nemzet hadseregének irányítása közül választhatunk — Németország, Amerika, Anglia. „Haha" — mondhatja bárki, aki történelem órán figyelt az anyagra — hol van Oroszország? Hol vannak a Franciák? Hát kérem ez az üzletpolitika! A játék a cég reményei szerint Amerikában és Angliában kerül majd terjesztésre, így az senkit sem érdekel, hogy az Oroszok főszereplők voltak, meg hát ugye a Franciák is kaptak jócskán az arcukba. A Németeket nem lehetett kihagyni, mert (szerintem) az egész játék miattuk készült, meg hát ők voltak a nagy ellenfél.

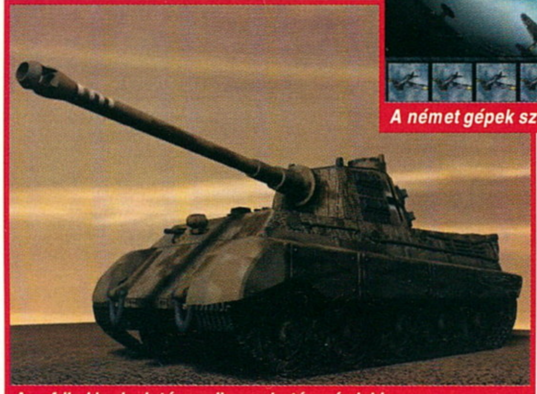
A programban nagy szerepet kap a korhűség. A készítők igyekeztek a helyszíneket és a körülményeket a legjobban lemodellezni. Ez nem azt jelenti, hogy egyes híres csatákat név szerint lenyomhatunk, de egyébként minden körülmény stimmelni fog. Gyárakat és kiképzőközpontokat telepíthetünk fő bázisunk köré, ahol a kor legismertebb harceszközeit/harcosait gyárthatjuk. A német oldalon Tigris és Párduc tankokat, Waffen-SS kommandósokat és Stuka zuhanóbombázókat. Az amerikaiaknál Ranger katonákat, Sherman tankot, villámgyors Musztáng repcsit. Az angoloknál Spitfire vadászgépet és a híres hadihajókat — persze a lista nem teljes, mert elképesztően sok különböző egységünk lehet (az írásos anyagok szerint 100-körül, ami impozáns szám), mindegyik neve ismerősen fog csengeni a téma értőinek.

A WWII-ben változó terepviszonyok között harcolhatunk. Európa (ezen belül pl. Lengyelország, Görögország) zöld erdői és mezői mellett Észak-Afrika sivatagjaiban és az Atlanti óceánon is küzdhetünk. Egységeink külseje a harctérnek megfelelően változik, tehát katonáink egyenruhája mindig stimmel a helyszínhez. Ha kell terepszínű cuccban vannak, homok színűben vagy „német" szürkében, a hómezőkön fehérben.

A cég szerint 46-60 küldetés áll előttünk. (Van a játékban Scenario Editor is, saját küldetések készítéséhez.) Ezek közül én a bétában egy sima szárazföldi missziót nyomtam. Ezen túl vannak tengeri ütközetek és légicsaták is. E két utóbbi elég érdekes és én még nem is találkoztam velük real-time stratégiai játékban. Ilyenkor ugye vagy csak hajók meg tengeralattjárók mennek egymás ellen a tengeren, vagy csak a repcsik, bombázók és vadászgépek nagy magasságban. Repülőket a szárazföldi küldetéseknél is használhatunk, de az más tészta.



A német gépek szép rendben érkeznek — de hamar megritkulnak soraik...



Az afrikai hadszintér egyik meghatározó alakja

A játék 16 bites high-color grafikát használ, és ezt igen gyorsan és jól, akadozás mentesen mozgatja (pedig nem egy erőgépen próbáltam a progit). Nagyon tetszik a kis katonák grafikája, sokkal „ducibbak" és jobban kidolgozottak a szokásosnál. Még a kis fegyvereik is látszanak, a Waffen-SS kommandósok meg eredeti terepszínű felsőben pompáznak. Az amcsi katonák speciális zöld uniformisa is teljesen el van találva. A tankok és repülők rajza is első osztályú, mindent egyből fel lehet ismerni. Oltári, ahogy a kis Zündap oldalkocsis motorok száguldoznak a két motorossal! Az épületek tökéletesen ki vannak dolgozva. A sprite-ok 2 és 3D-sek vegyesen. A táj tökéletes, a fák, folyók, hidak összképe nagyon változatos. Az egész játékra jellemző a fantasztikusan aprólékos kidolgozottság. A kilőtt tanok és járművek roncsait el lehet robbantani az útból, a járműveken pedig teljesen jól látszik a felségjelzés. A katonák beszélnek, habár a német-angol nyelvkeveredés néha kissé komikus.

Egyedüli problémám a játék irányításával volt, ami a jobb/bal egérgombok tekintetében teljesen el van keverve a „megszokott" C&C alapokhoz képest. Az egységek mozgatása még gond nélkül ment, de a parancsok kiadásával elég nagy gondom volt. Katonáim nem mindig azt támadták, amit megadtam nekik és elég nehézkesen közelítették meg a célt — előtte harcba elegyedtek minden egyes ellenséggel, aki útjukba került! Mivel a repülők folyamatosan köröznek a megadott pont felett, ezért nekem elég sok vesződségbe került egy-egy Stukát „befognom", hogy irányítás alá vegyem (hát még kettőt egyszerre). A bombázási parancs kiadásáról és a cél megjelöléséről meg ne is beszéljünk! (Pedig nagyon király, amikor a Stuka végre „zuhanóbombázást" produkál az ellenség tömött sorai között!) Valószínű, hogy elkelne egy részletes kezelési útmutató a programhoz billentyűzet kiosztással, amit én sajna nem kaptam.

Érdekes dolog (nem tudom, hogy ez jó-e vagy hiba), de az egységek harci „hatékonysága" eléggé életszagú — egy Sherman akár egy lövéssel a másvilágra küld egy kis csoport német katonát. Arról, hogy milyen az ellenség AI-je, vagy mennyire jól mozgatja a gép az egységeit nem tudok sokat mondani, mert a bétában az ellen leginkább csak állt és várta, hogy leméászároljam. Tankjai csak elvétve támadtak, repülői nyugodtan köröztek. Az időm nagy része csak azzal telt el, hogy a hatalmas térképet bejárjam, és mindenkit leverjek. Néha egy-két tankcsatába belekeveredtem, ilyenkor élvezettel gyönyörködtem a Shermanok és Tigrisek párbajaiban, ahogy egymás körül kergetőztek és próbálták befogni a másikat forgó lövegtornyaikkal.

A WWII-t nyolcan nyomhatjuk egymás ellen multipalyerben, akár az Interneten keresztül is. Az ajánlott rendszerkövetelmény PMMX233 32MB RAM-mal, így talán gépgondjai senkinek sem lesznek vele.

Gyakorlatilag a játék nagyon „hálás" témát dolgoz fel, ugyanis a háborús játékokat nagyon sokan szeretik, főleg a második világháborúsokat. Ez a progi küllemében abszolút megfelel az elvárásoknak és nagyon élvezetes. Remélem, hogy a végleges verzióban minden irányítási és kezelési hibát kijavítanak — akkor pedig a WWII — EIG jó osztályzatra számíthat az 576 KByte-tól!

Tyler Durden



NO ONE LIVES FOREVER

★ Erőműre írt programszonáta kalasnyikovval, és egyéb hangszerekkel

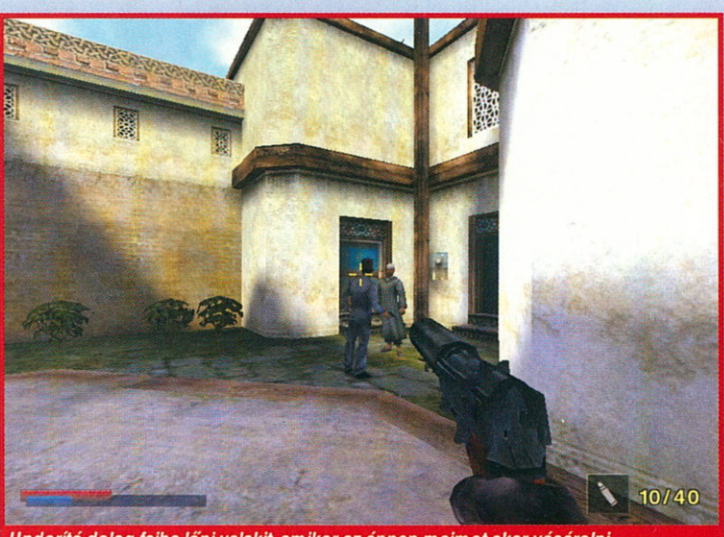
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Monolith Games
Kiadó: Fox Interactive
Web: www.lith.com
Megjelenés: 2000. november

A Sanity leírásban ejtek néhány szót a Monolith Games LithTech névre hallgató grafikai motorjáról. Nem volt véletlen, mert bármilyen szörnyű is de ki kell jelentenem, hogy a közeljövőben igen kevés lehetőséget kapnak, szegény elaggott videokártyáink. A mai koncepció felállása szerint mindenképpen szakítanunk kell a régi generációval, és be kell fektetnünk egy harmadik generációs kártyacsalád ifjabb tagjába. Egy apró kis segítség lehetőségét azért fenntartották minden gyengébb hardwarerel rendelkező ember számára, melyet nemes gesztusként foghatunk fel a Monolith Games LithTech engine alkotóitól.

Amikor elindítjuk a játékot a szokásos beállítási menü után, felbukkan nekünk egy kis képernyő, ahol három indítási paraméter közül választhatunk. Ezek a „high-medium-low" performace (minőség-összetettség). Ez a kis menü attól függően, hogy melyik beállításra kattintottunk, úgy alakítja ki az összhatást, hogy esetleg egy gyengébb konfiguráción is képesek legyünk jól futtatni a programot. Egyszóval, mi van ha a medium detail level-t választjuk?



Ekkor annak ellenére, hogy a képernyőfelbontás 800x600-as maradt, a textúrák minősége és mennyisége, a kép színmélysége valamint a kidolgozottság, mindmind közepes beállításra kerül. Ezzel érhetjük el, hogy egy lehetőleg még elfogadható és a rendelkezésünkre álló hardware-hez mérten megfelelő játékkal örvendeztessük meg magunkat. Vigyázzunk nehogy azért alkossunk elmarasztaló véleményt a programról, mert a saját konfigurációnkon nem fut valami szépen. Tartsuk azt szem előtt, hogy ezt a játékot már a legújabb generációs videó vezérlőkre optimizálták, így minden egyes butító funkció engedélyezése csak rontani fog az összképen. A játék indításakor beköszöntő menüben, a „customize" opció alatt lehetőségünk van bármely speciális effekt, saját kézzel történő beállítására. Ez abból az egy szempontból jó, hogy ki tudjuk próbálni mit is tud a gépünk a valóságban.



Undorító dolog fejbe lőni valakit, amikor az éppen majmot akar vásárolni...



Naná! Ártatlanokra persze tilos lőni...

Amikor a No One Lives Forever-rel játszunk, egy kicsit olyan érzése lesz az embernek, mintha a Half-Life és a James Bond játékok keveréke lenne. A játék, mint már az bevezetőből is kiderült csodálatosan kidolgozott grafikával, és sajnos az ehhez szükséges erőműigénnyel rendelkezik. Újabban egyre többször választanak a programozók női hősöket a játékaikhoz. Ezek a karakterek a természetes adottságaik (Lara baba domborulatai) mellett, elsősorban a példakép effektussal nyerik meg a „gémerek" szívét. Hiszen melyik játékos ne szeretne az általa irányított hős bőrébe bújni (valahol az egész számítógépes játékgyártás erről szól). Főhősünk Archer ügynök egy veszélyesen gyönyörű hölgy (Larát üti), aki csak a munkájának él. Professzionális képzésben részesült, melynek lényege elsősorban az volt, hogy küllemével altassa el az ellenség éberségét és ezt kihasználva, csikarjon ki információkat az ellenségtől, vagy épüljön be közé. Esetleg olyan személyeket likvidáljon, akikhez másképp lehetetlen hozzáférni. Az ilyen műveletek elvégzése nem babra megy, ezért Archer ügynököt úgy képezték ki, hogy ha kell, akár az életét is áldozza fel az éppen soron lévő szent ügy érdekében. Minden egyes tárgy, amely fegyverként is használható, helyet kapott ebben a programban is. Millió kis mütyürke található a felszerelésünkben, és ezek mindegyike két vagy akár három tulajdonsággal is rendelkezik. Egy kis ízelítő mindezekből. A kis kitűző melyet hősünk a domborulatain visel, igazán szép látvány egy estélyen a sok csillogó ékszer mellet. De ha ezt levesszük, és óvatosan kinyitjuk, egy apró pöcök ugrik ki belőle, amelynek segítségével szinte minden egyszerűbb lakat és zár szempillantás alatt kinyitható (persze, csak ha egy ügynök kezében van). Az sem baj, ha a művelet közben megzavar minket egy biztonsági őr, csak egy gyors mozdulat és a kis medallion másik feléből máris egy apró borotvaéles penge ficcen elő, hogy azzal aztán bátran elvégezhessük a mészáros munkát. Ha véletlenül elkapnák szegény hölgyike popóját az sem baj. Csak addig kell kaparásznunk a dutyi falán, amíg az egyik bugyuta őr oda nem jön megnézni mi a bajunk. Mi ezalatt elővesszük apró kölnisüvegünket, hogy frissítő illatot permetezzünk bájos testünkre. A mit sem sejtő őrhöz ez alatt észrevétlenül közelebb kerülhetünk, majd egy


Archer ügynök nyári rucija — biztosan egy Dior modell...





Szuper fegyver az AK-47-es, csak egy kicsit hangos

gyors mozdulat az üveg fúvókáján és a dupla tartály másik feléből máris maró sav spriccel a mocskos ellenség szemébe. De jaj, mi legyen a hullával? Semmi pánik. Csak benyúlunk az inventory-ba, és előhúzzuk a kis üveget a halálfejes emblémával. Néhány apró csöppet a hullára csöppentünk majd befogjuk az orrunkat, amíg a holttest pillanatok alatt sárgásbarna gőzzé nem változik. Az csak természetes, hogy egy igazi ügynök sehová sem megy fegyver nélkül. Itt is a James Bond hatás érvényesül, ahogy meglátjuk főhősnőnk mindenhová magával hordott pukkantóját. Kicsi, hangtompítós, de a lövedékei már dum-dum golyók, melyekkel szép lyukakat üthetünk az ellenfeleink bőrébe. A nagyobb vaddisznók ellen mehetünk még kis „pocket" géppisztollyal, ami éppen csak néhány centivel nagyobb egy maroklőfegyvernél, tűzgyorsasága azonban egy UZI-val vetekszik.







Aztán ott van a szinte ki sem hagyható jó öreg orosz modell, az AK 47-es. Ilyet általában az ellenfelektől zsákmányolhatunk majd. Az egyetlen baja csak az, hogy eszméletlenül hangos, és egy pillanat alatt az összes őrt és biztonsági embert a nyakunkba csődítheti. Aztán legalább két különböző típusú orvvadász fegyver is a felszerelésünk tartozéka. A kettő közötti különbség az, hogy az egyik jóval messzebbre hord és nagyobb az „átütő" ereje. A kések, metélők, zsigerelők is megtalálhatóak a játékban. Végül aztán direkt a végére hagytam a hightech és a kísérleti stádiumban lévő csúzlikat. Ezekkel a tesztverzióban ugyan még nem találkoztam, azonban egy-két screenshot erejéig már volt szerencsém megcsodálni a kinézetüket és azt, hogy mit hagynak maguk után, ha elsütjük őket. Orbitális! Ami még érdekesség, hogy minden küldetés előtt, miután megkaptuk a feladatunkat, lehetőségünk van összeállítani a saját felszerelésünk összes darabját. Ha tehát lesz valami kedvenc cucc, akkor azt már a küldetés előtt magunkhoz vehetjük. Sajnos azt nem tudom, mi van akkor,ha nem viszünk valahová zárpiszkáló „medalliont", de az mégis kellene. Hmmm, majd a teljes verzióban kiderül (vagy beborul).

Szándékosan nem tértem ki a küldetések során tapasztalt fenomenális poénokra és dumákra. Azt inkább mindenki tapasztalja meg saját maga. Egy biztos, látszik a programon a Monolith-os fiúk Blood II-ből szalajtott poénjainak lenyomata. A hangulat istenien jól ki lett találva, nem hiába hasonlítottam a játékmenetet a Half-Life-hoz. Zenét, ami mostanában ennél jobban illett volna egy játékhoz még nem hallottam. Teljes mértékben, mintha egy 70-es években játszódó ügynökfilmbe csöppentem volna. A beszédstílus, a ruhák, Archer ügynök Sassoon frizurája és csillogó latex ruhája, amit egy kocsikerék méretű színes műanyag övvel tetéztek, mind-mind tökéletesen eltalált. Minden tökéletes, csak az a fránya hardware követelmény, ne lenne olyan magasra téve! A tesztverzióban is 128 MB RAM, és egy GeForce 256 szerepel ideális konfigurációnak, amit megtetéztek még azzal is, hogy mindezt egy P III 600-as vagy AMD K7 500+ -os processzorral is érdemes megtoldani. A teljes verzió kódján természetesen még változtatni fognak, mert mint említettem az első a játékból kiadott tesztverzióban ott volt, hogy a végleges program igen sok korrektúrán fog átesni. Mindez azt sejteti, hogy valószínűleg a fentebb említett hardware követelmény is lentebb ereszkedhet egy kicsit. Végezetül, ennek ellenére szerintem az idei tél egyik legeredetibb ötletét üdvözölhetjük ebben az igazán nagy FPS túlkínálattal rendelkező évben. Esküszöm nektek, Karácsonyra meglepem magam egy GeForce-szal, pusztán a No One Lives Forever kedvéért.

-Uriel-





Ó, de szeretném kiszúrni a szemed ott a kamera másik végén...



Maga Jackie Chan sem tudna szebben átfordulni a korláton...






A szép kis kitűző nem csak bizsunak kiváló

AFRIKA SÖTÉT TITKAI

★ Tömény romantika, imádlak Afrika, aaa...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New Generation Software
Kiadó: Travelbox Hungária
Web: www.travelbox.hu
Megjelenés: 2000. ősz

Mindig örömmel látom, ha egy pc-s játékban nekünk magyaroknak is benne van a kezünk — ez ugyanis azt jelenti, hogy szépen lassan mi is elfoglaljuk a helyünket a számítógépes szórakoztatás világában, és kiszakítjuk a magunk szeletét ebből a kiterjedt iparágból, legyen ez a szelet mégoly kicsi is. Különösen igaz ez a teljes egészében magyar fejlesztésű játékokra, amelyek közül némelyik világszinten is szép sikereket vallhat magáénak — elég csak az Imperium Galaktika 2-t, vagy a Theocracy-t említeni. A napjainkban futó magyar projektekkel — mint az Insane, vagy az Alcatraz — szerencsére már nem kell a fejlesztőknek házalnia a kiadóknál, hiszen a nagy sikereken felbuzdulva két kézzel kapnak a hazai játékok után.

Aztán van egy pár olyan játék (igazából elég kevés!), ami bár nem magyar fejlesztés, de a lelkes hazai kiadók időt és pénzt nem kímélve megpróbálják az angolul kevésbé, vagy egyáltalán nem tudók számára is testközelségbe hozni, azaz „magyarítani” őket (az ilyesfajta eljárás egyébként jópár országban, például a németeknél régóta divat). Ezen maroknyi játéktermés legutóbbi gyümölcse volt az Atlantis 2, amelyről nemrég a mi oldalainkon is olvashattatok.

Az Afrika Sötét Titkai sem magyar találmány (az eredeti címe — minő meglepetés — Dark Secrets of Africa, úgyhogy azt legalább nem mondhatjuk el, hogy a hazai játékkiadók be akarnának állni a „mozis trendbe”, ahol is a filmeket eredeti elnevezésüket teljesen figyelmen kívül hagyva keresztelik el). Mégis, valakik úgy gondolták, hogy ez a játék megérimegérdemli, hogy magyar köpenybe bújtassák, és így tárják a hazai közönség elé. És hogy igazuk lesz-e? Nos, az hamarosan kiderül.

Afrika Sötét Titkainak sötét titkai

Ez az előzetes most itt tulajdonképpen nem is előzetes. Sokkal inkább ismertető, hiszen a már javában alfa állapotban leledző játékkal birkózom a gépemen, miközben ezeket a sorokat írom. Ez tulajdonképpen annyit jelent, hogy a játék tökéletesen működik (legalábbis azt hiszem), csak éppen a magyar nyelv még nem teljesen van beleintegrálva. Hogy most mégis az előzetesek között olvashattok róla, annak igen egyszerű, és prózai oka van: egész egyszerűen az, hogy amikor ezeket a sorokat írom, még nem jelent meg.

Nekem azért a tesztelés során lassacskán feltűnt, hogy a játék körül fel-felködlik némi homály. Például a műfaja: én első látásra kapásból rávágtam, hogy szerepjáték, de ahogy közelebbi ismeretségbe kerültem vele, már egyre inkább elbizonytalanodtam, és rá kellett jönnöm, hogy kicsit több is és kicsit kevesebb is annál. Tulajdonképpen szerepjáték — már amennyire a Diablo is az (ehhez tudni kell, hogy a Hard-Core szerepjátékosok váltig állítják, a Diablo-nak az égvilágon semmi köze a szerepjátékokhoz). Mindenesetre a karakterünk ebben a játékban is fejlődik, szintet lép, partit gyűjt maga köré, és kincseket keres — ugyanakkor a harcrendszer például mérföldekkel elmarad a klasszikus szerepjátékokétól, és sokkal inkább hasonlít az akciójátékokban megszokotthoz. Na de ne rohanjunk ennyire előre, csak szépen, sorjában.



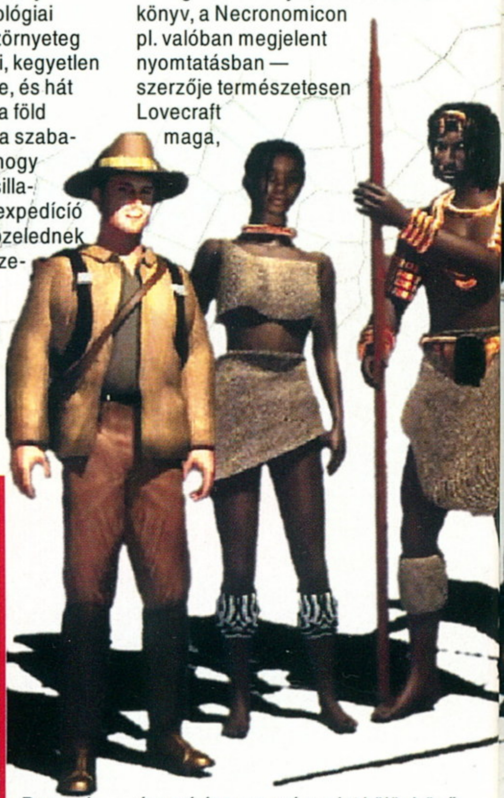
A sötétcsuklyás papok még elég sok gondot fognak okozni...



Ennek a falunak a lakói már várják az estét — akkor ugyanis szörnnyé változhatnak

A bevezető animációtól már egyből megjött az alaphangulatom. Egy expedíció szeli át az afrikai sűrű őserdőt, miközben a dzsungel egy távoli pontján egy elveszett ősi templom emelkedik ki a mocsár mélyéből. Egy torz, amorf, minden biológiai törvénynek ellentmondó szörnyeteg (vagy talán egy pogány, ősi, kegyetlen istenség) kel új életre benne, és hát mit tesz, aki több ezer évig a föld mélyén elszigetelten várta a szabadulás pillanatát — elindul, hogy táplálék után nézzen, és csillapítsa iszonyú haragját. Az expedíció és a szörny mind jobban közelednek egymáshoz, míg végül összetalálkoznak, és hát a végeredményt sejteni lehet.

Engem leginkább Howard Phillip Lovecraft novelláira emlékeztetett ez a jelenet — valószínűleg mindenki tudja, de azért elmondom, hogy ő a szülőatyja (E. A. Poe-val váll-vetve) az ún. Dark Fantasy műfajnak (ennek semmi köze „a” Fantasyhoz), ami a rém-irodalom alappillére volt, bár mára már teljesen összeolvadt a horrorral. Mindenesetre jónéhány híres-neves író tekinti őt példaképének, mint például Stephen King, de említhetném a szerencsétlen véget ért, ám azóta legendává dicsőült Robert E. Howard-ot — Conan, a barbár figurájának és világának megteremtője — aki szó szerint Lovecraft stílusát és alkotói eszközeit próbálta novelláiba „belelopni”. Lovecraft novelláinak visszatérő alapelemei voltak a civilizációtól távol eső helyeken újjáéledő ősi istenségek és kultuszok, és olyan hatásosan tudta leírni ezeket, hogy annak idején állítólag olyan esetek is megtörténtek, hogy az olvasót fizikai rosszullét érte az írások hatására. Ami igazán különleges ezekben a novellákban, hogy ezt a megdöbbentő hatást nem a képi leíró eszközökkel érte el, sokkal inkább a fenyegető, sötét hangulattal, ami este hazafelé arra készteti az embert, hogy sűrűn a háta mögé nézzen.



Még egy dolgot szeretnék megemlíteni vele kapcsolatban, mielőtt a szememre vetnétek, hogy mellébeszélek: hasonlóan a Fantasy szerzőkhöz, Lovecraft is sok időt szentelt annak, hogy ezeket a kultuszokat és mítoszokat papírra vesse, hogy alapot teremtsen a novelláiban létrehozott világoknak. Az írásaiban oly sokat emlegetett szörnyű, istenkáromló könyv, a Necronomicon pl. valóban megjelent nyomtatásban — szerzője természetesen Lovecraft maga, és az írás nem más, mint különböző bűvigék, szertartások, varázslások, és démonidézések gyűjteménye, szorosan a Chtulhu mítosz köré építve. Én speciel nem próbáltam ki egyetlen megidézést sem, ha valaki esetleg megpróbálja, és sikerül, az értesítsen E-mailben — ha még tud... he-he-he...

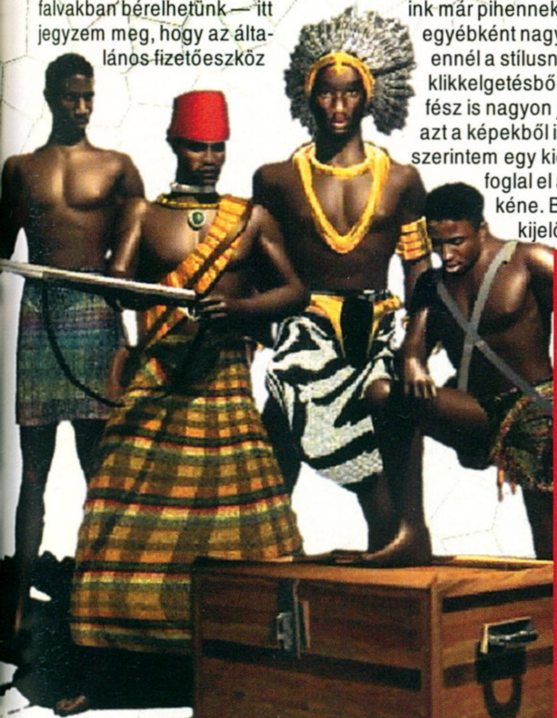
Na szóval elég az hozzá, hogy ha így látatlanban tudni szeretnétek, milyen hangulattal kecsegtet az Afrika Sötét Titkai, és éppen porosodik otthon a könyvespolcon egy Lovecraft kötet, akkor bátran üssük fel (amikor majd letesszük, már úgysem leszünk olyan bátrak) — addig is hasznosan töltjük az időt, amíg a játék megjelenik.

Howard Hawk egy Indiana Jones-hoz hasonló, poros-kabátos, borostás, kopott-kalapos fickó, épp hogy csak ostora nincs (nem baj, van neki helyette egy csomó hasznos cucca). Amolyan tipikus kincsvadász, akiről messziről lerí, hogy legalább annyira élvezi a vadászatot a kincsre, mint magát a kincset. Ugyanakkor kemény fickó, aki soha nem habozik a nehéz helyzetekben szétcsapni az ellen közt

a puskájával, vagy a macheta-jával. Na őt alakítjuk mi — szerintem nem lesz nehéz beleélni magunkat a helyébe, manapság úgyis sokkal felkapottabbak az anti-hősök, mint a mindig kikent-kifent szépfiúk.

Hogyan legyünk kincs-vadászok...

Most egy pár szót ejtenék a játék kezeléséről, és magáról a játékmenetről — remélem a vastag-bundájú vén rókák nem orrolnak meg rám ezért, hiszen aki egy kicsit is jártas a számítógépes játékok világában, annak nem okozhat gondot az irányítás. Feladatunk legfőképp abból áll, hogy összeállítsunk egy jól felszerelt csapatot, amellyel átkelhetünk a sivatagon, hogy eljuthassunk a hőn áhított kincshez. Csapatot a helyi falvakban bérelhetünk — itt jegyzem meg, hogy az általános fizetőeszköz



a drágakő meg az arany (okos ötlet, ez legalább nem inflálódik — lám a „primitív afrikai falvak lakóitól is van mit tanulni). Három fajta kísérő közül választhatunk: harcos, munkás, és hordár.

Összesen hat embert bérelhetünk fel, de cserébe a szolgálataikért gondoskodnunk kell az ellátásukról: etetni, itatni kell őket, és biztosítani a pihenést, ha elfáradnak.

Itt el is érkeztünk a legfontosabb tényezőkhöz, hiszen a megfelelő ellátás szó szerint élet-halál kérdés lehet. Kaját vásárolhatunk a faluban, vagy találhatunk kalandozás közben, de az elintézett ellenfelek is hagynak néha maguk után egy pár jó falatot. A víz már lényegesen fontosabb, mivel a sivatagban sokkal jobban fogy, mint az élelmiszer. Ezt is vásárolhatunk a faluban, vagy találhatunk az előbb leírt módon, de mi magunk is „kitermelhetjük” az oázisokban — bár ilyen sajnos elég kevés akad a terepen. A pihenés a legegyszerűbb eset, szimplán csak tábort kell verni, és embereink már pihennek is. A játék irányítása egyébként nagyon egyszerű, az ennél a stílusnál már megszokott klikkelgetésből áll. A kezelő interfész is nagyon jól átlátható, mint azt a képekből is láthatjátok, bár szerintem egy kicsit több helyet foglal el a monitoron, mint kéne. Bal oldalon látható a kijelölt ember felszerelé-seinek listája. Mellette egy sátrat mintázó kapcsoló található, (de ennek a jelentését nem árulom el:-)), és a térkép, valamint három kapcsoló,



„Bejárom Kenyát és Zimbabwét...”

amelyekkel szétoszthatjuk az ételt, italt, kötszert a csapatunk tagjai között. Jobb oldalt található még az a kapcsoló, amellyel a egyszerre tekinthetjük meg csapatunk minden tagjának felszerelését, valamint elrendezhetjük is azokat, és a mentés/töltés funkciók is. Az arcképre kattintva nézhetjük meg a kijelölt ember fejlettségét.

Hawk folyamatosan fejlődik, ha elég sok ellenfelet intézünk el, akkor megfelelő mennyiségű XP után szintet lépünk. Nagyjából ennyit kell tudni a játékmenetről, és most már talán értitek, miért hasonlítottam az írás elején az Afrika Sötét Titkait a Diablohoz, hiszen a játék lényegi része itt is a terep teljes felderítése, a cuccok felszedése, és az ellenfelek levadászása, a „tápolás” (egy kicsit talán erősnek hathat az összehasonlítás, de próbáljátok ki és majd meglátjátok).



Milyen szívélyes is tud lenni egy ilyen egyiptomi sírhely...

Mennyit is ér a magyar forint...

Az Afrika Sötét Titkai nem rossz játék, ezt nyugodtan mondhatom. A helyszín megválasztása egyáltalán nem a megszokott, mégis hangulatos, bár én egy pár dolgot hiányoltam belőle, hogy mást ne mondjak, legalább az állatvilágot. Szívesen vettem volna, ha a válogatott rémek és élőholtak mellett pl. éhes ragadozókkal is meg kellett volna küzdenem, hiszen ez a helyszín (számomra legalábbis) szinte megkövetelné ezt, de sajnos még egy legelésző gnút sem láttam sehol (a dzsungelben legalább vannak moszkitók). Azért az egyszerű irányítás kárpótolt valamennyire.

A grafika korunkhoz képest kicsit elmaradott, de csúnyának azért nem nevezhető (és ugye azt is tudjuk, hogy a siker kulcsa nem mindig a külsőségekben rejlik), leginkább a Falloutot juttatta az eszembe. A figurák jópofán ki vannak dolgozva, és tetszett a helyre jellemző időjárási viszonyok szimulálása is — a sivatagban néha olyan homokvihart kapunk a nyakunk közé, hogy az orrunkig sem látunk!

A hangeffektek is elég meggyőzőek (a szomszéd pl. minden egyes puskadurranásnál átkopogott a falon, hogy minden rendben van-e), és a zenére is nagyon jól el lett találva, hogy úgy mondjam, illik a hely szelleméhez. A hangokról igazán nem tudok mit írni, lévén az alfa verzió párbeszédei még angolul zajlanak, de ha olyan jóra sikerülnek, mint az eredeti, akkor nincs semmi vész (bár arra kíváncsi leszek, hogy az intelligenciától túlfűtött „Yes, Bwana!” felkiáltást hogyan fogják magyarra átültetni).

Az Afrika Sötét Titkainak legnagyobb vonzereje, ami kiemeli a közép-kategóriából pedig pont ez, a teljes magyar nyelvezet lesz. Ha ezt sikerül jól megvalósítani, akkor a játék minden bizonnyal egész szép kis sikereket érhet el. Bár az is igaz, hogy a helyszín miatt tulajdonképpen egyedülállónak mondható, de manapság a szerepjátékok már többet nyújtanak némi gyilkolászással megspékelt kincskeresésnél (ellenpélda: már megint csak a Diablo — persze ezúttal az aktuális második rész:-)).

Ettől függetlenül a magyar kiadónak sikerült valami egész jóba belenyúlnia, az én tetszésemet legalábbis sikerült elnyerniük. Abban biztos vagyok, hogyha megjelenik a magyar verzió, azt is próbára fogom tenni, mégha nem is az újság lapjain, mert az Afrika Sötét Titkai a szívemhez nőtt egy kicsit. Hangulatos, jól kezelhető, egy cseppet régimódi játék (de legalább a gépigény így alacsony marad), és hosszú órákra a monitor elé szögezi az embert. Ha rám hallgattok, próbáljátok ki, hiszen olyan kevés játék van, ami megkapja azt a lehetőséget, hogy egy kicsit a miénké tegyük — hogy legalább részben hazai termékké váljon. És hogy az Afrika Sötét Titkai érdemes volt-e erre a kiváltságra? Ezt ti, a vásárlók fogjátok eldönteni — én azt hiszem, igen...

VargaB.



A kis csapat pihenni tér az őserdő mélyén — az igazat megvallva rájuk is fér


METAL GEAR
SOLID

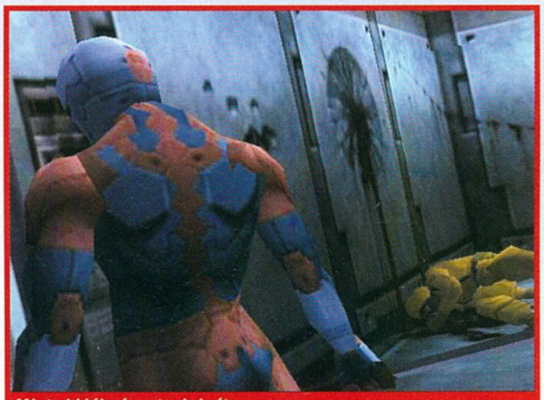
METAL GEAR SOLID

★ Egyedül a Mechwarrior ellen...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Konami
Kiadó: Microsoft
Web: www.mgspc.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —



Ez már kész Marylin Manson...



Mint aki jól végezte dolgát...

Már a telepítéskor hegyezni kezdtem a fülem a határozott „most aztán megtudjuk ki az erősebb" színezetű zenére, az intró megtekintése alatt erős izgalmi állapotba kerültem, az első néhány perc játék után levegőért kapkodtam, és erőteljesen mozgattam a lábujjaimat, egy óra múlva pedig azt sikoltoztam a haverok telefonjába, hogy szerezzen valaki sürgősen egy 3D szemüveget, mert ilyen nincs, és mégis van! Most hogy végjátszottam tudom, hogy ez eddig talán a legjobb akció játék, amivel valaha is találkoztam. A Resident Evil sorozat sem volt piskóta, a Final Fantasy eposzt meg sem említem, ha ezek a konzolosok ilyen játékokat kapnak, imádkozom, hogy több átirat szülessen - vagy veszek én is PSX-et...

Hardware igény?

A játék két CD lemezen jelent meg, installáláskor két lehetőséget ajánl fel, az első kevesebb, mint háromszáz megát, a második ezerkettőszázat jelent, vagyis a két lemezt úgy ahogy van felpakolja és többé nem is kéri a CD-ket. Nekem egy Celeron II-es van, 64MB RAM, plusz a legkisebb TNT2-es videokártya. Ezt csak azért mesélem, mert tudom, hogy ez nem rossz, de vannak már rendesen izmosabb gépek is. A játék grafikailag szerintem nagyon ütős, de még 1024x768-as felbontásban sem rezdült meg ezzel a konfigurációval soha, a mentés - betöltés pillanatok kérdése, sőt még azt se nagyon vettem észre, hogy recsegtette volna a vincsesztert. Biztosan nem árt neki egy 3D gyorsítókártya, de olyan szépen futott hogy szinte élvezet volt ki-be töltögetni a gamét.

Külső, belső, izometrikus? Mind!



Mint már utaltam rá a játék konzol átirat, úgyhogy az egeret felejtsétek el, de a menüt és minden mást is. A jól kitalált billentyűzetkiosztással könnyen és gyorsan lehet kezelni. A játék első percében főhősünket felülnézetből látjuk, egy raktárépület sötét zugában lapulva, de amikor megpróbáltam az egyik emelvény alatt átkúszni, ért a sokadik meglepetés. Ugyanis naivan azt vártam, hogy a jól bevált módszer szerint a figurát takaró textúra válik „átlátszóvá", de nem! Egy látványos zoommal belső nézetben találjuk magunkat, amíg ki nem mászunk a láda alól és a játék során FPS módba bármikor átválthatunk, akár így is közlekedhetünk vagy harcolhatunk, bár az egér nélkül így egy kicsit nehézkesebb. Emellett tulajdonképpen ezer féle nézet változik helyszínről helyszínre, hiszen az is nagyon okos és látványos megoldás, amikor a falakhoz lapulva optimális képet kapunk arról, mi is vár minket a következő pár méteren. A legnagyobb grafikai hátrányt a csúf inventory jelenti, de ezt tudomásom szerint rettentő babramunka lenne újra átírni a PC-s igényekre.

Snake, csak rád számíthatunk!

Pontosan öt órával ezelőtt fenyegető üzenet érkezett a Pentagonba. Egy különleges terrorista-szervezet az állítja, hogy elfoglalta az alaszkai Shadow Moses szigeten található titkos nukleáris kutatóközpontot, és ha a hátralévő tizenkilenc óra alatt nem teljesítik a követeléseiket, atomcsapást mérnek egy meg nem nevezett célpontra. Emellett sikerült túszul ejteniük a DARPA szervezet főnökét, és az ARMSTECH cég vezetőjét, az itt folyó kutatások elsőszámú embereit. Ha ez még nem lenne elég, annyit lehet tudni, hogy az akció vezetői a kormány speciális kommandójából a FOX-HOUND-ból dezertált elit katonák.

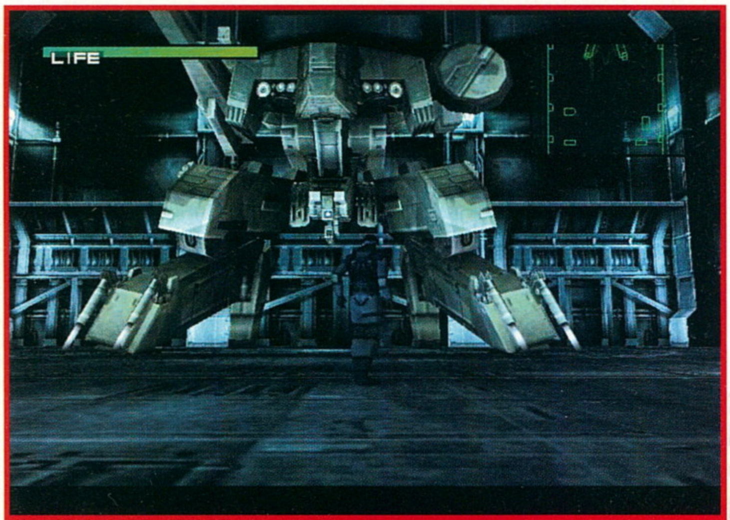
Az ellenséges katonák az úgynevezett „második generációs hadsereg", akik genetikailag fejlesztett harcosok, a' la „A katona" című sci-fiben, nagy fizikai erő, kitartás, magas intelligencia - bár kevés harci tapasztalat szerencsére. Lesz azért bajunk rendesen a vezetőikkel. Ők hatan vannak és mindegyik valaminek a specialistája. Nehéz őket legyőzni, több akcióban vettek már részt, mint ahány része van a Misson Impossable sorozatnak.

Jobbról balra a fényképalbumban: Psycho Mantis, totális elmebeteg, pszichikus erejével tárgyakat mozgat, olvassa a gondolatokat, és a jövőbe lát... És ez csak az első, jó mi?! Sniper Wolf, gyönyörű, érzéki nő, a mesterlövészpuskájával alszik egy ágyban. Decoy Octopus, szintén természetfeletti képességekkel rendelkező átváltozóművész, sokszor találkozunk vele a játék során, csak nem tudjuk mikor... Volcan Raven, sámán és harcos, kemény, mint a gyémánt. Revolver Ocelot, múlt századi western kövület, úgy játszik a pisztolyával, mint a kisebbség a pillangókéssel. Végezetül a csapat igazi vezetője: Liquid Snake, akinek ugyanaz a kódneve,





Farkas kisasszony — nevéhez híven, olyan vad is!



Mindjárt beindul a Metal Gear...



Vulcan éppen csőpostán küld valamit!

mint a miénk. Megérdemli, hisz ránézésre is olyan, mint a mi Snake-ünk, ikertestvéreknél ez megbocsátható.
A terroristák követelése legalább olyan különleges, mint ők maguk. A szokásos egymilliárd dolláron kívül egy halott földi maradványait kérik. A világ eddigi legnagyobb harcosának a nemes egyszerűséggel csak Big Boss-nak nevezett katonának DNS állományát akarják felhasználni, hogy kitenyésszék a tökéletes katonákat. Ha nem, akkor pedig pár órán belül meggyújtják az Arab-félsziget olajkútjait, és a termelődő hajtóerővel belevezetik bolygónkat a Napba! Ja nem, bocs ez az én saját még le nem forgatott filmem egyik alapötlete... Nem, az igazi baj az, hogy a sziget titkos támaszpontján a kormány pénzéből megépítettek egy mobil gépezetet, ami képes radarok által nem észlelt atomtölteteket kilőni a Föld bármely részére. Egy hatalmas harci robotot a Metal Gear Rex-et. Csak egyvalaki képes szembeszállni velük: Solid Snake a világ egyik legjobb katonája. Elsődleges feladata kiszabadítani a túszokat és megtudni, tényleg képesek-e a terroristák kilőni az atomrakétát. A jelenleg dúló alaszkai vihar miatt lehetetlenség repülővel megközelíteni a bázist, a védelmi rendszerek miatt pedig Snake-nek egy egyszemélyes, hangtalan mini-tengeralattjáróban kell megközelítenie a célpontot. Innen kezdődik a mi szerepünk...







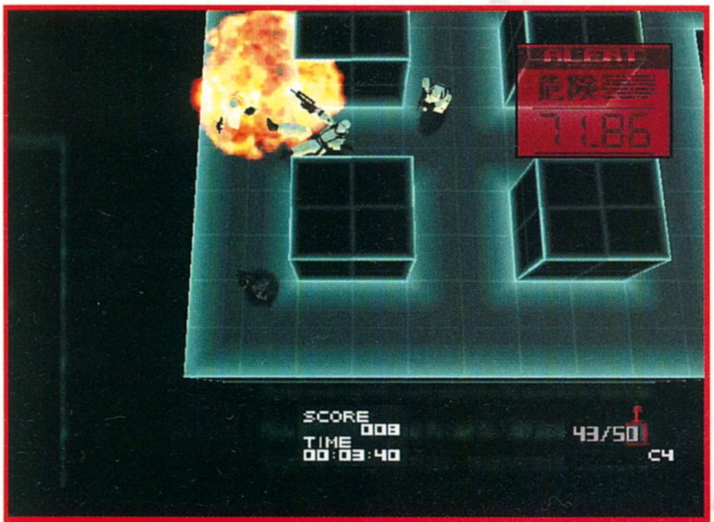
Pár szó a nyomulás előtt

Snake a bázisra nem sok mindennel érkezik, csak az alaszkai hideget kirekesztő ruhájában és az egyik fülcsontjába épített rádió van segítségére. Bármikor rádiózhatunk, ugyanis az itt keletkező hanghullámok nem csapnak túl nagy zajt, figyelembe véve a felhasználó dobhártyájának közelségét. Ahogy haladunk előre a sztoriban egyre több otthonról segítő szereplővel léphetünk kapcsolatba a különböző frekvenciákon. Mei-Ling csinos telefonos-kisasszony, aki erkölcsi és filozófiai tanácsokkal lát el, amellett hogy nála is menthetünk. A Master kódnevű arc az egyik volt kiképzőnk, Romanenko kisasszony a harcban ad tanácsokat, vagyis csak arra akarok kilyukadni, hogy igazából nem lehet elakadni, mert ha vészes helyzetekben végigkérdezünk mindenkit, utalásokat fognak adni arra, mit is kell tenni. Ebből következik talán a Metal Gear másik hátránya, a rengeteg angol szöveg. Igaz, nem túl bonyolultak, aki alapfokon ért, nem lesz gondja velük, és persze szerencsére minden elhangzott szó ki is íródik a képernyőre.
Maga a játékmenet sokszor megáll, a vége felé már minden egyes haldokló főellenség elmondta élete történetét, és már előre tudtam, hogy öt-tíz perces (!) animációk következnek a legváltozatosabb formában. Volt itt minden, előre renderelt, kiszámolt, beszámolt, részletek manga-rajzfilmekből, híradós videó felvételek, katonai radarképek, természetfilm részletek. Vannak olyanok, akiket ezek nem kötnek le túlságosan, én mindet nagy élvezettel néztem végig, hiszen imádtam a hangulatokat és a felcsendülő zenéket.
Az elején egészen kevés életerővel indulunk, minden felszerelés nélkül, de minden egyes főellenség



Jól odadobtam neki a ketchupot...





Pont beleléptek az aknámba...

legyőzése után (van, akikkel többször is meg kell küzdeni) nő egy picikét a csíkunk és a magunkkal hordható lőszer száma. Lehet, hogy az elején kicsit bujkálós-lopakodósnak tűnhet a Metal Gear, de később annál erősebb és durcásabb fegyvereket kapunk, lőszerből is lesz elég (bár nehezebb fokozatokon nem biztos), úgyhogy még azzal sem kell túl sokat spórolni. Vannak pályaszakaszok, ahol csak egy bizonyos lőszertípust vagy gránátot lehet találni, vagyis értelemszerű, hogy ezek segítségével lehet megoldani a felmerülő problémákat.

A sima tojásgránát elég nehezen kezelhető, én nem is nagyon használtam, annál többet kellett az úgynevezett Chaff gránátot. Ez nagyon sokszor hasznos a kamerák és a mozgásérzékelő gépágyúk ideiglenes kiiktatására. A ninjánál és Mantys-nál, a lézeres riasztóknál, sőt még az éjszakai terepeken is érdemes a hőképet adó szemüveget használni. Gyógyítani az úgynevezett Rationnal lehet, a nyitott inventory és az action gomb egyidejű lenyomásával, de ha ez van alaptárgyként beállítva és nem mondjuk az ajtónyitó kulcs, akkor a csatában a halálunk előtt automatikusan felhasználásra kerül egy-egy gyógyítás és nem kell vele külön foglalkozni.



Mei-Ling kisasszony fényképalbumából...

A radar. Rengeteget segít a tájékozódásban, később persze annál kevesebbet működik. A Commandos nevű játékban már találkozhattatok ezzel a megoldással. A környék terepe látszódik, rajta magunk fehér pontként, az ellenség pedig pirosként, a látóterük pedig egy háromszögként jelenik meg. Ha abba belekerülünk riadóztatnak és pár másodpercig jobb, ha felszívódunk, mert mindenki odaözönlik remegő ujjakkal a ravaszon. De még egyszer mondom csak akkor, ha ezen belül kerülünk, ami nem túl nagy, így ha például a felénk haladó őrrel egy folyosón tartózkodunk, de még nem ért elég közel hozzánk, akár rá is gyújthatunk. Snake erős dohányos, valami jó kis kommandóscucc helyett egy doboz cigit csempészett magával az akció kezdetén, és még nem tudtam rájönni mire jó, azon kívül, hogyha használjuk, csökken az életerőnk.





Újra és újra!

Még szívesen írtam volna a Metal Gear Solidról akár sok-sok oldalon keresztül, hiszen rengeteg a mondanivalóm, de ez a fránya helyhiány! Talán a mellékelt képek árulkodnak arról, milyen is volt belebújni Snake (nem levedlett) bőrébe, és gránátokkal, meg C4-esekkel felrobbantani egy M1-es tankot, éjszaka hóviharban egy kötélhágcsón leereszkedni egy égő épület oldalán, mialatt egy Hind típusú orosz harci helikopter (igen, az a bőszme nagy) lő gépágyúval, vagy amikor a félig robot, félig ember félőrült ninjával kellet pusztakézzel megküzdeni, vagy azt nézni az animációban, hogy Snake úgy vetődik, mint a Mátrixban a lassított felvételeken! És még mennyit lehetne mesélni! Sőt most találtam a neten néhány cheatet, amit még ki kell próbálni: extra fegyverek, más személyekkel lehet játszani, kétféle befejezési lehetőség, a csinos kommandós lányból még többet engednek látni...

Ja és még valami, egy frekvencia: 140.15, aki játszik vele úgy is tudja mihez kezdjen vele. Sok sikert!



Az utolsó csata — autós üldözés a bunkerban

VR Missions

Telepítéskor kapunk egy másik indító fájlt is, ami a MGS VR Missions névre hallgat. Ez tulajdonképpen egy kiegészítő lemez lenne konzolon, de nekünk jött az alapjátékhoz. Majdnem háromszáz gyakorló pályát kapunk, rendkívül látványosan, az űrben lebegő kockákon kell küzdeni. A legkülönbözőbb feladatokat választhatjuk, fegyverrel vagy nélküle, őrük, vagy háromdimenziós lebegő tereptárgyak ellen. Van, amikor időre kell teljesíteni az akciót, és van olyan, hogy logikai rejtvényt kell megoldani. A legtöbb pálya pillanatok alatt megoldható, de mivel egyre nehezebbek, elég sok ideig szórakozást nyújthatnak. Nekem még nem sok időm volt ezekkel játszani, csak annyit tudok, hogyha itt jól teljesít az ember, akkor különböző extrákat kaphatunk.

Ami még szintén nagyon aranyos az a VR Missions Extra menüjében két, az alapjátékban csak rádión keresztül megismert hölgy pózol előttünk és mi kedvünkre fényképezhetjük a csinos mangalányokat, összeállítva így róluk egy saját minőségi fényképalbumot. A hölgyek fel vannak öltözve, de ki tudja, mivel ajándékoznak az alkotók, ha megcsináljuk a küldetéseket?!

Balage

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

EZT látni KELL!

végítélet

94%

STAR TREK: NEW WORLDS

★ Szép, új világ...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: 14° Degrees East
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com/stnewworlds
Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 366, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Az Augusztusi számban, egy előzetes erejéig már találkozhattatok a Star Trek sorozat legújabb stratégiai játékával, a New Wolds-el. Ahogy azt ott is említettem, egy egészen újnak mondható perspektívát hoztak létre a programozók, amelyet ők „testközeli stratégiának” neveznek. A program teljesen 3d-s világa már nem mondható újnak, de a megvalósítás és az, ahogyan a programban a játékos elhelyezkedik, az egészen új és nagyszerű. Itt elsősorban az úgynevezett „first person view” kamera beállításra gondolok, ugyanis ha ezt kuksizzuk, akkor tényleg sikerül becsapni az érzékeinket. Úgy érezzük, mintha ott állnánk a vadonatúj bázisunk kellős közepén, miközben mellettünk dübörögnek el a hatalmas antigravitációs csapatszállítók.
A két hónappal ezelőtti előzetesben, már elég sok mindenre kitértem, mert a tesztverzióban jóval több volt, mint általában lenni szokott. Azok, akik találkoztak a cikkemmel, kaphattak egy megközelítő képet a játékról. Lehetnek azonban olyanok is, akik ezt nem olvasták, így most kibővített formában írok pár szót az előzetesben is említettekről. Mivel a teljes verzió természetesen már minden választható karaktert engedélyezett, a hiányzó információkat is ki tudtam csavarni belőle.
Tehát. A New Worlds egy összetett stratégiai játék, amelyet műfajában leginkább a StarCarft-hoz tudok hasonlítani. Ezt nem úgy kell érteni, hogy egy koppintásról van szó, hanem pont ellenkezőleg! Jelen esetben valaki készített egy szuper programot, aminek egy másik csapat, elkészítette a klónját, csak ha éppen nem is sokkal, de mégiscsak jobb összhatással. A játék teljesen követi a film vonalát, valamint hozza az úgynevezett „Hollywood” minőséget, azaz minden a lehető legnagyobb mértékben ki van hegyezve. Most aztán, hogy érthetőbbé váljon az értékelés, lássuk a dolgokat pontokba szedve.

A történet

A jó öreg föderáció, a határain egy félig ellenség, félig szövetséges (Klingon) birodalom, és a folyamatos bajkeveréséről és szabotázsakcióiról hírhedt Romulánokkal próbál meg zöld ágra vergődni.



Nem valami jó vétel — esküszöm, beperelem a műsorszolgáltatót!

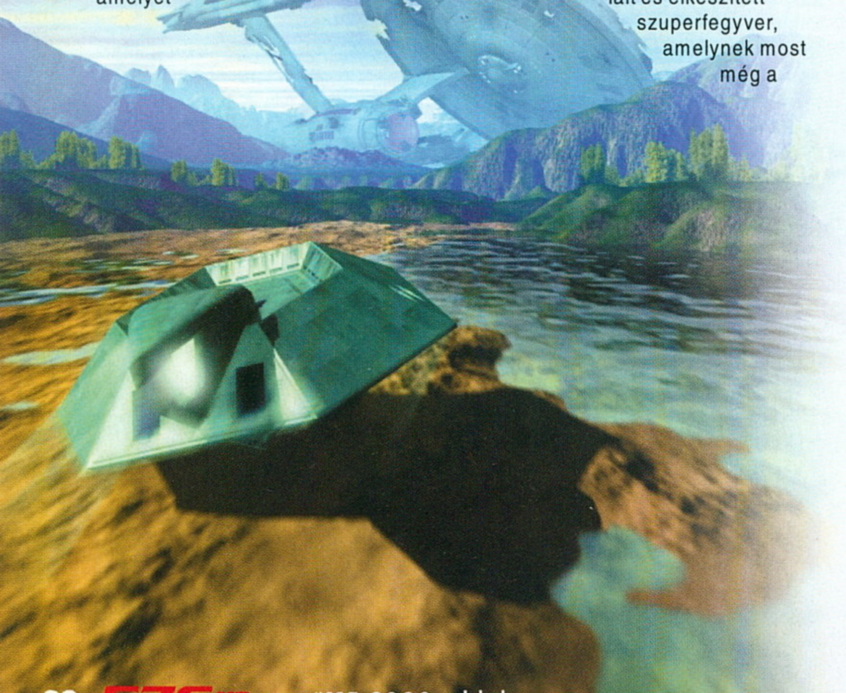


Klingon barátaink nem hiába keresték a bajt, meg is találták!

Adott egy újonnan kitalált és elkészített szuperfegyver, amelynek most még a tesztelési szakaszában vannak a feltalálók. Ez még nem is jelente gondot, ha a feltalálók nem a Romulánok fajához tartoznának éppen. A kis bajkeverő barátaink éppen tesztelgetni próbálják az új játékszert, a mélyűr tiltott zónájának egyik eldugott zugában, amikor váratlan látogatók érkeznek a kiszemelt „lőtér”-re, megfigyelőnek. Igen, kitaláltátok ezek a Klingonok, akik nagyon szeretnék rátenni kezüket az új technológiára, miközben azt hangoztatják, hogy joguk van megvizsgálni mindem olyan cuclit, amely fenyegetheti a birodalmukat. A Romulánok, mondanom sem kell, véletlenül sem hajlandóak belemenni a dologba, inkább abban a minutában megsemmisítik a prototípust. Klingon barátaink rögvest ezután felkapják a nyúlcipőt, és elinalnak. De valami nagyon nem stimmel! Egy iszonyatos erejű gravitációs erő ragadja meg a Romulán zászlóshajót, és azon nyomban prés módjára szét is lapítja azt. Arról már csak a Romulánok tudnak, hogy a hajón ott volt a fegyver technikai dokumentációja is, ami viszont nyomtalanul eltűnik. Szegény Romulánok életükben talán először csapdába kerülnek. A Klingonok biztos nem tudták megszerezni a cuccot, hiszen még a robbanás előtt elhúzták a csíkot. Jogos feltételezés tehát, hogy más nem lehetett a tettes csakis a föderáció. A föderációs erők közben semmit sem sejtenek a történtekről. Egy napon viszont a munkáját végző föderációs csapatot éri támadás, méghozzá elég szemét módon. Egyszer csak a semmiből, tüzet nyitnak a békésen dolgozó csapatra, amelyből rögtön kitűnik, hogy nem a fogukat mutogató Klingonok a tettesek, mert ők már csak a becsület miatt sem támadnak orvul az álcázó mező fedezéke mögül. (akik figyelmesen nézték a filmet, azok tudhatják, hogy technikailag sem megy a dolog, mert addig nem lehet tüzelni, amíg az energia az álcázó mezőre van irányítva). Szóval, ha nem a Klingonok a hunyók, akkor már csak egy faj van, aki álcázó mezővel is rendelkezik és elég gennyes is az orvtámadáshoz, és ez nem más, mint a Romulán. Mint a klasszikus tévedések vígjátékában, mindenki - mindenki ellen. A Romulánok a föderációt gyanúsítják, az viszont nem érti a támadást, míg a Klingonok mindkét félre acsarkodnak, mert nem tudják, kinél van a dokumentáció. Mi, akik viszont tudjuk, hogy egyik fél sem lehetett a Romulánok támadója, kíváncsiak vagyunk vajon akkor ki a titokzatos negyedik?

A játékmenet

Mint azt az előzetesben már megemlítettem, három fajjal lehet a programot gyűrni. A mostanság kialakult koncepció szerint, egy stratégiai játékot el sem lehetne képzelni úgy, hogy csak egy faj választható, mert ugyebár az túl kevés lenne.
A program viszonylag másfeléképpen közelíti meg ezt a „fajkérdést”, ebből is láttatva, hogy itt megint valami újat hoztak a programozók. A fajok kiválasztását ugyanis a nehézségi szintekhez kötötték hozzá. Ez a dolog egy kicsit engem is meglepett és be kell, hogy valljam, el is szomorított, mert így az esetleg gyengébb játékosok nem tapasztalhatják meg a keményebb szintekhez kötött két másik fajt. A legkönnyebb (easy) fokozatot a Klingon képviseli (valószínűleg azért, mert nagyon ütőképes a fegyverzetük) míg a normál szinthez a Föderációt kötötték hozzá, és végül azok, akik

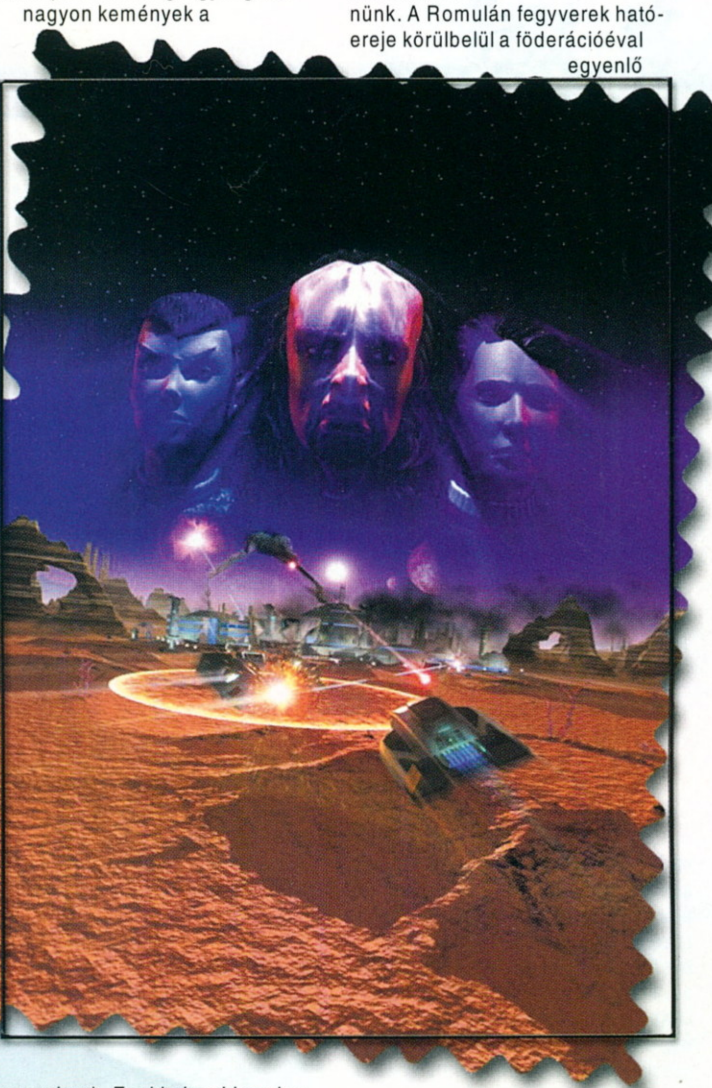


a Romulánokat szeretnék kipróbálni, kénytelenek az expert fokozatot választani. Mindhárom faj máshol kapcsolódik bele a történetbe, amely nagyon jól el van találva, hiszen így lett igazi a történet kereksége. Mindenkinek nagyon ajánlom a játék előtt választható „tutorial" opciót, ahol az égvilágon mindent megmutat és elmagyaráz a gép a játék menetéről. Ennél a programnál, mint mondottam, van néhány eltérés az eddigi stratégiai játékokhoz képest, ezért ajánlatos gyakorolni, de a rázósabb részekre később még ki fogok térni. Egy kicsiny segítség azért még itt is akad. Ez pedig a menüben külön bekapcsolható „cadet mode". Amikor ezt választjuk, akkor az átlagban hat-hét végrehajtandó feladat helyett, csak három vagy annál kevesebb tennivalóval kell megküzdenünk a sikerért, és talán egy picivel az ellenfél is butább és nem annyira taktikás.

A különböző fajok itt is homlokegyenest más stratégiát kívánnak meg, ezért mindenkit megnyugtatok, hogy akár hatszor is nekiveselkedhetünk a programnak, mert nem fogjuk megunni.

Föderáció: A közepes (normál) nehézségi szinthez kötött faj, amely emberi mivolta miatt a szívemhez igen közel áll. Nagyon jók a védekező berendezéseik, és igen ajánlatos a bázisunk mihamarabbi felfejlesztése ezen a téren, ha őket választjuk. A harci járműveik főleg a játék elején nem mondhatóak valami nagyon erősnek ezért inkább arra törekedjünk, hogy minél több legyen belőlük, mert ha támadni megyünk, akkor főleg a Klingonok eszméletlen tűzerejű egységei nagy meglepetést okozhatnak. A későbbiekben a technikai szintünk növekedésével, aztán már kifejlesztheljük a durvább fegyvereket, de azok legyártásának ideje alatt legalább ötször annyi gyengébb egységet is kreálhatunk. („Sok lúd disznót győz") Ez a faj a nyílt, szemtől szembe harc elvét vallja (csak rá kell néznünk Pickard kapitány becsületes képére), ezért a nehézségi szint miatt is egész jól játszható velük a játék, de azért kihívás is akad.

Klingon: Mindenki, aki látott Star Trek filmet, ismerheti a Klingon mentalitást. Ez a nép a nyers erőszak megtestesítője. Mocskosul jó fegyverekkel rendelkeznek, és ezt ki is használhatjuk az ellenfeleinken. A harcálláspontjuk egészen egyszerű, mindent elsöprő, nagy volumenű támadásokkal szeretnek dolgozni. Vigyáznunk kell, mert egynéhány egységük álcázó mezőkkel van ellátva, és igencsak rosszul esik, amikor a semmiből egyszer csak tűz alá veszik a táborunkat, vagy a csapatainkat. Azért nem kell betojni, mert ha az épületeket védő energiapajzsok közelébe mennek, ott az álcázó berendezésüket kénytelenek kikapcsolni. A légi egységei is nagyon kemények a Klingonoknak. Ezekkel majd csak a későbbi pályákon találkozhatunk.



Romulán: Elérkeztünk a játék legtaktikásabb népéhez. Nem hiába expert fokozathoz van kötve a Romulánok kiválasztása. Nagyon észnél kell lenni azoknak, akik ezt a fajt választják.

Itt minden cselezési lehetőség adott, amely a másik két fajnál esetleg hiányzik. A Romulánok az úgynevezett stratégiai hadviselés megszállottjai. Szeretik hátba támadni az ellenfeleiket, miközben a szabotőrakciókat sem vetik meg. Velük szinte csak úgy találkozunk, hogy meglepetésszerű támadásokat indítanak ellenünk. A Romulán fegyverek hatóereje körülbelül a föderációéval egyenlő szinten mozog, kivéve a hatótávolságot, mert az itt egy kicsivel nagyobb. Minden egyes járművük és repülőjük rendelkezik álcázó berendezéssel, amelyet előszeretettel alkalmaznak. Mint ahogyan már említettem nagyon szeretik a meglepetésszerű támadásokat, amit általában egy elsöprő erejű légi támogatással is megfejelnek, így kényszerítve megadásra az ellenfeleiket.



Hát ez aztán tényleg nagyot szólt...

Építkezés, stratégia, hadászat

Az építkezésnél először adott a főépületünk, amelytől elindulhatunk. Bármelyik épületre vagy egységre kattintunk, annak a képe a jobb felső sarokban megjelenik. Itt van lehetőségünk a további dolgok (építés, fejlesztés, gyártás, kiképzés) lebonyolítására. Ha már itt tartunk, akkor leírok mindent, amit ezzel az épülettel kapcsolatban tudni illik. Szóval a főépületben található egy „staff" felirat, amely a rendelkezésre álló felelős vezetőket takarja maga alatt. Ez a dolog egy elég nagy újítás a stratégiai játékok között, ezért elmondom részletesebben, hogy miről is van itt szó. Eme menüpont alatt a kezdetekben (és később is) néhány felelős vezetőt találhatunk, akiket folyamatosan tovább lehet képezni a technikai szintünk fejlődésének folyamán. Nagyon fontos, hogy ezt a lépést soha ne felejtsük el, mert különben egy nagy rakás építhető dolog nem is kerül elő addig, amíg nincs megfelelő szinten az éppen oda rendelt vezető. Az embereket a rendeltetési helyüknek megfelelően lehet elhelyezni, mint például a medikai tisztet a kórházba vagy a technikust a fejlesztőközpontba. A kezdetekkor rögtön rendelkezni fogunk néhány ilyen emberrel, mint például: biztonsági tiszt, medikai tiszt, információs tiszt és technikus. És akkor most néhány szót arról, miért is ilyen fontos ez. Ha például a biztonsági tisztet nézzük, akkor ő az alapszinten csak azért az épületért felelős, amelybe belerendeltük és még a közvetlen környezetébe tartozókért. Ha viszont szépen elkezdjük kiképezni, akkor lassan az egész kolónia a fennhatósága alá fog kerülni, valamint a biztonságunkért felelős berendezések közül egynéhány. Pl. az energiapajzsok között elérhetővé válnak a modernebbek is, a fejlesztési menüben! Ugyanez a dolog igaz a medikai tisztekre is, akik az egyik legfontosabb szerepet töltik be a játékban. Az ő elsődleges tartózkodási helyük természetesen a kórház (először csak elsősegélyhelyként találkozunk ezzel az épülettel). Ha a kórházra kattintunk a megjelenő menüben láthatjuk, hogy mennyire végzi jól a dolgát a tisztünk, itt ugyanis kiírásra kerül az összes bent tartózkodó beteg vagy gyógyulófélben lévők, esetleg az elhalálozottak száma. Természete-



A csodálatos klingon építőművészet remeke

sen minél fejlettebb a medikusunk, annál jobb lesz a betegek ellátása és az ellátandók száma is nőni fog. Itt is igaz, hogy amíg a medikus fejletlen addig nem tudjuk az épületeinket sem tovább fejleszteni. Az elsősegélyhely még nem sok mindenre jó, de később a kórház, medikai komplexum, intenzív ellátó és legvégül a nanotech sebészkomplexum is belép a beteg ellátásba, és ezeknek a működése már szépen fokozatosan közelít a száz százalékhoz. Azt hiszem a technikust nem, kell külön bemutatnom. Az ő tréningezésével érhetünk el bármilyen új hadászati vagy építészeti fejlesztést (itt most az alap épületekre gondolok, úgymint szerviz állomás, energiafejlesztők, bányák, ércfeldolgozók stb). És végül a vezetők között itt van a kolóniafelelős, akinek az a dolga, hogy embereink ne lazsáljanak feleslegesen. Minél jobb ennek a vezetőnek a kiképzése, annál gyorsabban megy a gyártás, építés és fejlesztés.

Az építkezés valamivel egyszerűbben megy. Természetszerűleg a fejlesztések előre haladtával jönnek elő az új épületek, amelyeket mind-mind tovább tudunk fejleszteni, valamelyiket a technikai szint növelésével, valamelyiket pedig a kirendelt vezetők tovább tréningezésével. Megemlíteném még az ércfeldolgozókat, amely a hat bányászható ásvány közül (dilítium, polycomp, mesterséges alumínium, thermocomp, nitrium, duranium) mindig csak a fejlettségi fokának megfelelőket képes előállítani, azaz addig amíg ki nem fejlesztjük a policomp szintetizálót a nyersanyag feldolgozóban, addig nem is tudjuk ezt az anyagot előállítani. Az építés és a gyártás két főbb épülethez kötődik. Ezek egyike a „vehicle yard", aminek a nevében is benne van, hogy itt gyárthatóak le a játékban szereplő összes masina valamint szerviz és építőrobotok egészen a harci járművekig. A másik épület a „construction yard", amelyben az összes épület és azok esetleges továbbfejlesztése érhető el. Tehát ennek a kettőnek alapból meg kell lennie ahhoz, hogy gyártani és építeni tudjunk. Ha a már elkészített épületeinkre rákattintunk, akkor a kis jobb felső sarokban megjelenő ablak aljában lévő kis fehér nyíl jelzi azt, ha van bármilyen épp aktuális továbbfejleszteni való a kiválasztott épületnél. Ahogy növekszik a technikai szint úgy elképzelhető, hogy akár három-négy új dolog is kifejleszthetővé válik, ezért a nyíllal való lapozás utáni menüben több dolog is megjelenhet egyszerre, amelyek mellett szépen fel van sorolva, hogy melyik fejlesztés mennyi és milyen fajta anyagba kerül. Ugyanezen a kis képernyőn leolvasható az adott épület energiaellátása, az energiapajzsok által az épületre gyakorolt hatás, és az esetleges sérülés mértéke mellett az is, hogy a javítás mibe fog nekünk kerülni. A következő megemlítendő rész a bányászat, és a kibányászható anyagok felkutatásának módszere lesz. Tehát a programban többféle bányát is kifejleszthetünk és legyárthatunk, de ezeknek csak a kapacitásuk lesz eltérő, másban nem különböznek. Már az első pillanatban feltűnik mindenkinek a játékterünk jobb alsó sarkában lévő kis képernyő, amely nem más, mint a filmekből mindenkinek ismerős tricorder, egy kicsivel továbbfejlesztett és műholdra szerelhető változata. A bázisunk hatókörében ez az ügyes kis szerkezet minden egyes egységet, legyen az baráti vagy ellenséges, valamint a föld alatt rejtőző összes ásványt folyamatosan mutatja. Minden egység és ásvány a fajtájától függően külön színnel van jelölve, de ha rámegyünk a kurzorral, akkor ott is kiíródik, hogy mi vagy ki az. A bányák telepítésénél természetesen figyelembe kell venni azt, hol található megfelelő mennyiségű nyersanyag. Általában ott, ahol egy vagy kétféle anyag megtalálható, ugyanott kevesebb mennyiségben a többi is jelen van, tehát nem muszáj az elején egynél több bányát lerakni, mert így is lesz bőven nyersanyag. Nagyon fontos tényező az energiaellátás. A kis áramfejlesztők, majd később a reaktorok építése nem csak a szükséges energiát biztosítja, hanem az épületekben automatikusan benne lévő pajzsgenerátorokat is ellátja energiával. Ha mondjuk egy-két épülettel többet húzunk fel a kelleténél, akkor ugyebár beáll egy kis energiahiány. Itt nem is volna még gond, csakhogy ebben a játékban nem csak azok az épületek rohadnak le, amelyeknek nem jutott elég energia, hanem az összes. Azt hiszem, nem kell említenem azt az obit, amikor éppen megtámadnak minket, de nekünk nincs elég energiánk, és így a pajzsunk sem működik. Lehetőleg mindig biztosítsuk túl magunkat ezen a téren úgy, hogy egy-két erőművel többet gyártunk le a kelleténél.



Azt ugyan lőhetitek, fiúk — elég kemény az energiaköpenye



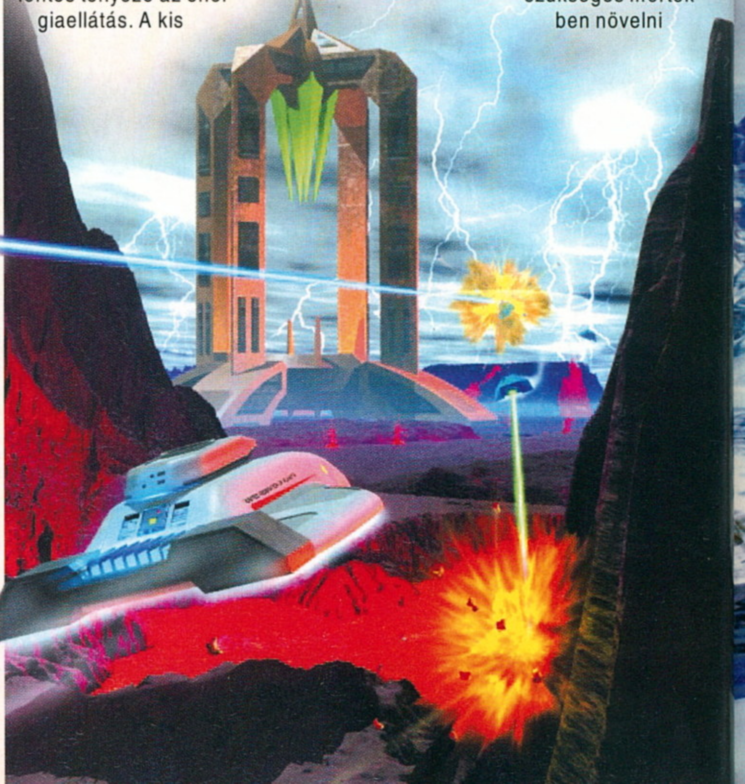
Romulán barátaink kezdenek feszengeni a bugyójukban — ideje lehűteni őket!



Kellet neked hívatlanul beállítanod...!

Szállítmányozás

Külön munkásokat nem kell fenntartanunk a Star Trek-ben. Ebben a túlmodernizált világban a munkát (az építést és a javítást is) robotok végzik el. Alapból négy építődroidot kapunk, melyek számát később a szükséges mértékben növelni





Nincs is szebb az ellen főépületéből rendezett tűzijátéknál

tudjuk. A kiadott építendőket aztán igen látványos módon ezek végzik el. Az építődroidok feladata a továbbfejlesztett épületek kiegészítése és a javítások elvégzése is. A szállítmányozás már más tészta, ezt a szállítódroidok végzik. Például ők hordják a nyersanyagot a bányákból a feldolgozókig, illetve a feldolgozott cuccot be is hordják a központunkba. Végül az utolsó kiszolgálóegység a munkadroid. Ők az igazán kemény fizikai munkákat végzik el. Legnagyobb szükségünk a bányászatban lesz majd rájuk, ők ugyanis az anyag kitermelésében jeleskednek. Tudnunk kell azt is, hogy bányákat nem építhetünk akárhová csak azokra a területekre, ahol ásványokat jelez a tricorder. Attól sem kell megijedni, ha ez a terület távolra esik a bázisunktól, csak az a lényeg, hogy telepítsünk a közelébe némi védelmet, tankokat, protonágyúkat vagy pajzsrendszert. Ha már a védekezésnél tartunk, akkor előre szeretnék szólni arról, hogy az alapban megkapott földi egységek egyike sem képes a repülő célpontok támadására. Ne felejtkezzünk meg róla, hogy magányos épületeink köré nem elég elküldeni néhány egységet a phaser tankból, ha nincs mellette egy-két photon artillery, a levegőből közelítő ellenfelek megfékezésére. A játék folyamán aztán kifejleszthetünk majd olyan védelmi egységeket is természetesen, amelyek mind a földön, mind a levegőben közelítő ellenséget képesek támadni.

Egy kis taktika

Az egésznek a legvégére hagytam ezt a kis infó csomagot, amelyben a játék stratégiai tapasztalatait összegezem. Ebben egy kis képet festek a játékmenetről és arról, hogyan boldogulhatunk könnyebben az egyes fajokkal.



Na, kezd egész pofás lenni az én kis helyőrségem...

Mint minden RTS játéknál, úgy itt is van eltérés a fajokkal folytatott stratégiai lépések között. Azt vettem észre, hogy a föderáció egyik leghathatósabb „fegyvere" a minél tökéletesebb védelem lehető leghamarabbi kiépítése a bázisunk körül. Jó pár kőkemény támadást szenvedtem el a Romulánoktól, akik nagyon okosan, szinte mindig a főépületeimet és a gyáraimat vették célba legelsőként. Ilyenkor aztán én lepődtem meg a legjobban, mert a föderációs pajzsok szuperül helytálltak. Legalább egy percig bírják a folyamatos tüzelést még akkor is, ha öt-hat ellenséges tank támad meg egyszerre minket. Természetes, hogy nem csak a pajzsai, hanem a foton és plazma elhárítói is eszméletlenül jók a föderációnak. A támadásoknál nem szerepel ilyen fényesen az emberi sereg, bár a harci egységek tűzereje elég jó, sajnos a páncélozottságuk, főleg a későbbi pályákon egy kicsit kevésnek bizonyul. Jó, ha minél többet viszünk magunkkal belőlük, nehogy meglepetést szerezzen nekünk az ellenség.



Vajon melyik lehet Manócska igazi sapkája?!

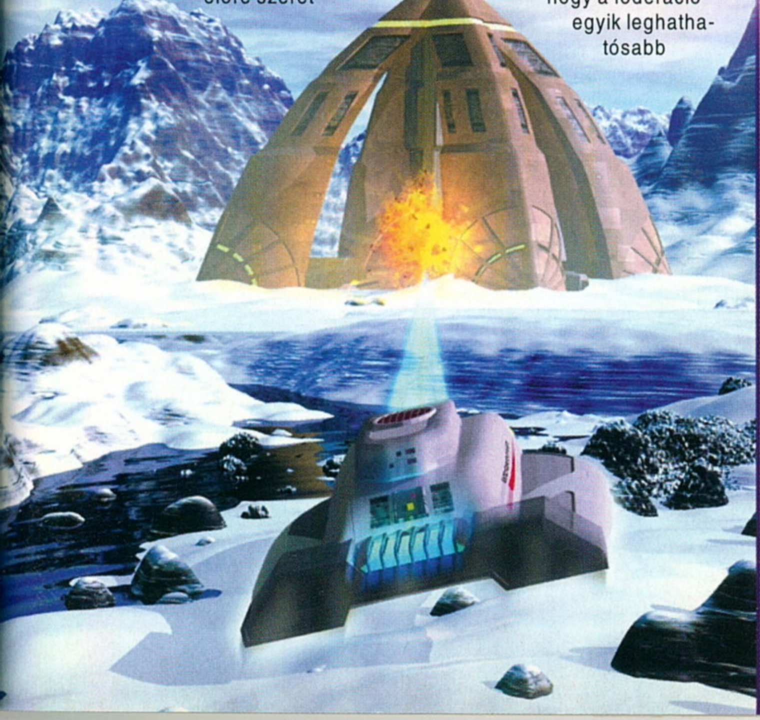
A Klingon Birodalom igencsak el van eresztve a fegyverzet és a páncélozottság terén. Itt is ugyanúgy fontos a védelem, de elég, ha néhány egységet lerakunk a bázisunk közelébe vagy mellé, mert bárhová egy szempillantás alatt oda tudnak menni a Klingon harci gépek (talán ezek mozognak a leggyorsabban). A védelem mellőzését azért említettem, mert ezek az egységek szinte már a játék elejétől képesek egyaránt tüzelni a légi és a földi célpontokra egyaránt. A támadásokat próbáljuk meg a lehető leggyorsabban és főleg meglepetésszerűen lezavarni, ugyanis a Klingonok egyik fő előnye a gyors meglepetésszerű támadás, amellyel pillanatok alatt szétlőhető bármekkora ellenséges támaszpont.

Végül a Romulán taktika a legegyszerűbb, de mégis megvalósításában már nehézkesebb. Itt a folyamatos hátbatámadás és az ellenség kifürkészése után megvalósított szabotázsakciók a legcélravezetőbbek. Nagyon jól kihasználhatjuk a gépeink álcázó képességét, amit ha ellenünk vetnek, be megtapasztalhatjuk, hogy milyen kellemetlen tud lenni.

Összegzés

Megint bővültünk egy nagyszerű, jól felépített és kellemes stratégiai játékkal. Csodálatos szimfonikus zene szól végig a programban, minden fajnál az eredeti filmből vett dalamokkal. A grafikáról már leírtam az előzetesben a véleményemet, és ehhez még mindig tartom magam. A gépigényre sem lehet panasz, egy kisseb konfigurációjú gépnél is tökéletesen fut a játék, nem tapasztaltam nagyobb minőségromlást. Igazán nagy bug-ot sem találtam a programban, kivéve a már előzetesben megemlített munkadroid effektet. Azaz hiába van tíz droidom, mindig csak négy maximum öt hajlandó kint dolgozni, amíg a többi valahol bélázik. Mindent egybevetve maximálisan meg vagyok elégedve a programmal, minden részében jó, és ami a leglényegesebb folyamatosan izgalomban tartja az embert, egy percig sem unatkozunk. A legjobban mégis az összhatás tetszett meg, amely áthatja az egész játékot. Olyan ez mintha a moziban ülnénk, miközben a legújabb Star Trek film menne a vásznon.

-Uriel-



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□□□□□■
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□■■
SZAVATOSSÁG	□□□□□□□□■■
ZENEBONA	□□□□□□□□□■

summa summarum

Pontosan olyan, amilyenre számítani lehetett

végítélet

90%

STAR TREK VOYAGER ELTE FORCE

★ MINDEN "SZTÁRTREKKEK" LEGJOBBIKA MEGÉRKEZETT!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Raven Software
Kiadó: Activision
Web: www.activision.com
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D, Open GL, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Ensign Munro. Született csillagidő szerint 48280/2-ben. Azon kevés kivételezett személy közé tartozott, akik a híres Egyes Szektorban, a Földön látták meg a napvilágot. Az egyesült föderáció a hatalmas túlnépesedés miatt szinte teljesen elpusztított földet, emberünk születése előtt hatszáz évvel tiltott zónának minősítette. Oda csak a bolygó újjáélesztésével foglalkozó Terraformálókat és ökobiológusokat engedett betelepülni. Munro szülei mindketten a földi kutatószemélyzet kivételezett tagjai voltak, igen fontos beosztásban. Bármilyen hihetetlen, de hősünk nem értékelte a sorstól kapott kegyet, hogy egész életét egy nyugodalmas helyen, békében és biztonságban töltheti el. Már ifjú korában is csak a katonai pálya volt az érdeklődésének a középpontjában és később a Földön lévő egyetlen belbiztonsági osztagnak lett a tagja. Szülei szerették volna megóvni, és más célokat tűzni elé, de ő nem vágyott egy asztal mögött papírtologatással eltöltött unalmas életre. Hosszú tanulmányok után, mint kiváló pilótának és biztonsági szakembernek végül sikerült elérnie, hogy a Földhöz legközelebbi űrbázison munkát kaphasson. Alig egy-két unalmas semmittevéssel eltöltött év után úgy látszott, hogy felragyogott Munro szerencsecsillaga. A Voyager kutatóhajó épp a hírhedt Delta Quadráns-ból tért vissza az egyik Földközeli bázisra ellátmányért. Munro itt értesült róla, hogy a föderáció katonai ügyekben jártas tiszteket keres a Voyager-en való szolgálatra. Így került a sok száz, — az unalmas életből való szabadulást kereső — fiatalként ő is a kutatóhajó fedélzetére. Az itteni élet volt az ő igazi kívánsága. Szinte minden nap újabb és újabb veszélyhelyzet állt elő, amelyből ő is kivehette a részét. Jó pár év eltelt, míg felettesei felfigyeltek a fiatal, minden lében kanál biztonsági emberre. Mivel fantáziát láttak a technikai újítások terén tett megjegyzéseiben, ezért áthelyezték Munro-t a fegyverfejlesztési osztályra, mint tanácsadót. Akkoriban nagyon sok baj volt a Borg-al, a félig ember félig kiborg fajjal, mely fejébe vette az emberiség asszimilálását (beolvasztását a saját fajukba). A Borg magasan fejlett technikája segítségével képes volt önnön védelmi erőtereit úgy kifejleszteni, hogy az emberek ne tudjanak azon a fegyvereikkel áthatolni. A védelmi rendszerük mindig csak egy-két lövést engedett át, utána áthangolódtak a pajzsok az emberi fegyverek rezonancia frekvenciájára, és ezután szinte elpusztíthatatlanná váltak a pajzsokon belül tartózkodók. Pontosan ez volt a Munro-nak kitalált feladat. Alig néhány hónapnyi fejlesztői munkával elkészített egy állandóan más rezgésszámmal működő fegyvert, aminek segítségével immár védtelenné válhatott a Borg nagyhatalom. A vezetőség tagjai a folyamatos Borg betörések miatt nem tudták kivárni a tesztek végét. Csapatot toboroztak és felkutattak egy a körzetükön belül lévő hatalmas ellenséges Borg hajót. Munro a saját fegyverével felszerelkezve az első önként jelentkezők között volt. Mondanom sem kell, hogy a fegyver tökéletesen bevált, és a föderáció életében először óriási győzelmet aratott az ellenfelei felett. Az évek alatt elrabolt és beolvasztott emberek 90%-át sikeresen visszahozták. A vezetés persze nem feledkezett meg a győzelemben nagy szerepet vállaló Munro-ról sem. Jutalomként kinevezték a Voyager új biztonsági főtisztjévé, amivel a Földről jött kis senki, a hajó és a föderáció második legnagyobb rangú tisztje lett. Ezen a ponton lépünk mi a történetbe.



Bye-bye, kedves Etharian harcos!



Munro a Voyager legütőképesebb kommandójának, a Hazard Team-nek a tagja. Ő és csapata kapja a lehető legveszélyesebb küldetéseket. Nem a feláldozható embereket személyesítik meg, hanem azokat, akik képesek végrehajtani a mások számára biztos halált jelentő bevetéseket. A Voyager 4-es holofedélzete a csapatunk és szerény személyünk pihenőhelye. A falra helyezett térkép segítségével pillanatok alatt megtanulhatjuk, melyik helység hol található. Ezen a fedélzeten minden küldetésünk előtt megfordulunk majd. A konferencia teremben kapjuk meg a küldetéseinket, miután a közelben lévő „equipmet room" feliratú szobában magunkra ölthetjük speciális védőöltözetünket. Ezek után irány a fegyverszoba, ahol az összes rendelkezésünkre álló pukkantót magunkhoz vehetjük.





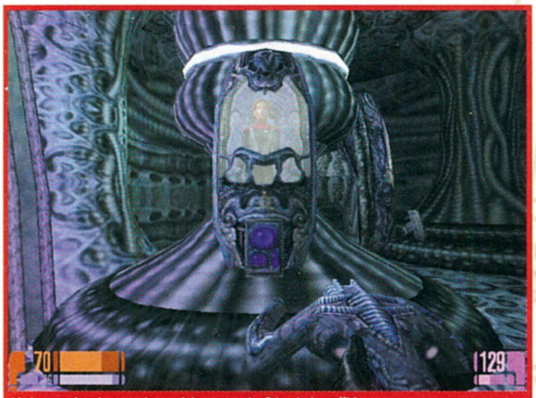
Fúúú, de rondák a klingon nők...



Aha, tehát ide rejtették a sütit az idegenek...


Ma este sült klingon lesz a desszert

A fegyverekből először csak az ismerős phaser és ennek keményebb, compression rifle névre hallgató verziója lesz elérhető. Későbbi kalandozásaink során azonban megannyi más, az idegen fajoktól zsákmányolt csúzlival futunk össze. Mindezeket, ha már egyszer megszereztük, akkor a fegyverszobában is megjelennek. Kedvünk szerint használhatjuk őket a későbbiek folyamán. Itt a fegyverszobában van még egy érdekesség. Ha a fegyvereket felvettük, bemehetünk a gyakorlótérre, ahol a hajó számítógépe generál egy képzeletbeli világot és mi kipróbálhatjuk harcban szerzett tapasztalatainkat. Én megjártam itt a Q3 gótikus kastélyait és egy vadnyugati kocsma, whisky-től bűzlő csapszékét is. Később csapatunkat a hajó „italozójában", a társalgóban szedhetjük össze. Bár-


Vajon mit akarnak az idegenek Chelsie-től?

milyen jelenlévővel beszélgetésbe elegyedhetünk, sőt néha kell is, hogy beszélgessünk velük. Végül a küldetéseinkre a fedélzet utolsó terméből, a transzponder szobából indulhatunk. Néhány szóban a fegyverekről, harcról és az ellenfeleinkről. Minden fegyver rendelkezik elsődleges és másodlagos tüzelési lehetőségekkel, persze ha ezt használjuk a muníciótól is egy-kettőre búcsút vehetünk. Az energia és muníciófeltöltést, a pályákon elszórtan a falakon és a terminálokon elhelyezett energiafeltöltőkkel végezhetjük el. Az energiafeltöltők egyszerre száz energiapontot adnak ki, utána kimerülnek. Fegyvereink két fajta municióval, energiával vagy energia kristályokkal üzemelnek. Az energiát a már említett feltöltőkből, míg a kristályokat elszórtan a pályákon ugyancsak találhatunk. Küldetéseink folyamán szinte sosem leszünk egyedül, mindig lesz velünk egy-két csapattag. Ha valami nagyobb balhéba kerülnénk, nem kell attól félni, hogy a kialakult óriási zűrzavarban eltaláljuk a csapattagunkat. Ilyenkor a fegyver, ha rá is lövünk, nem sebesíti meg társunkat. A program küldetései a legmesszebbmenőkig ki vannak találva. Egyetlen pálya sem ugyanolyan, mint a másik. Minden küldetést az eredeti sorozat, különböző részeiből vágták össze. Kalan-






Ez a lázadó gönc sokkal jobban áll, mint az a piros cucc...

dozásaik folyamán bejárhatjuk a lázadó Klingonok és emberek által uralt űrszeméttelep rejtett bugyrait. A hihetetlenül élethűen ábrázolt Etherian faj elő űrhajóit. Hatalmas Klingon csatahajók belsejét. A Borg birodalom óriási kocka alakú rombolóiról nem is beszélve. Találkozhatunk még a harcias Malon és az őrült kirohanásairól hírhedt (ezt meg is tapasztalhatjuk) Hirogen faj képviselőivel. Minden egyes ellenfél más és más harci taktikát igényel. Például a Klingon ellenfelek, ha megtámadjuk őket, rögtön felborogatják a közelükben lévő asztalokat, vagy azonnal a legközelebbi fedezékbe vonulnak, és onnan küldik az áldást a nyakunkba. Ha többen vannak, akkor pedig egymást fedezve,(!) próbálnak meg sarokba szorítani minket. Mások őrültebb módon rögtön a nyakunkra rontanak, vagy eszméletlen


A lázadók nyugodtan heverésznek — jobb lesz csendben maradni

össztűzzel próbálnak meg likvidálni minket. Küldetések nem lettek végrehajthatatlanul nehezek, de néhol van egy kis logikai rész, ahol kénytelenek leszünk törni a fejünket. Ezek általában a pályákon való továbbjutással vannak kapcsolatban. Egy kis Angol tudás sem árt, ugyanis csapattagjaink jó néhányszor fognak ötleteket adni, a problémák megoldását illetően.

A végszóban semmi marasztalót nem tudok írni. Jómagamra a Half-Life óta nem volt ilyen hatással egyetlen játék sem! A történet és a játékmenet kiemelkedően szuper, nagyon jó! A hangulat óriási! Egyszerűen nem tudok megfelelő szavakat találni a bennem tornyosuló érzésekre. A story és a minden előzmények nélkül a csapattagokkal lezavart beszélgetések, viccelődések, a legjobb Star Trek filmek hangulatát idézik fel bennem. Nem gondoltam volna, hogy egy ilyen játékban a humor is szerephez juthat. Csak két példa. Az egyik küldetés előtt, amikor épp a leszállóegységbe mentünk, a fejem feletti hangszóróban izgatott bejelentést tett a kapitány. Örömmel újságolta, hogy az egyik közeli bányásztelepről sikeresen megkaparintotta a „Robotzombik Vs Klingonok" című akciófilmet, melyet az utazás alatt fog levetíteni. Aztán a társalgóban odaálltam egy a sarokban ücsörgő pár mellé. Épp arról csevegtek, hogy jó lenne megint egy olyan álarcos buliban részt venni, mint amilyentől a múltkor leégett a hármas fedélzet fele. És ez csak néhány példa a tapasztalt legalább félszáz közül. Két írólapot firkáltam tele a tapasztalataimmal, de úgy döntöttem mégsem lövöm le a poénokat. Ezt mindenkinek saját magának kell megtapasztalnia ahhoz, hogy tudja miről is beszélek. Egyedüli hátrány talán a kissé túlzsúfolt grafika, amely néhol minimális frame csökkenést eredményez. A zene a filmek saját szimfonikus muzsikájának kicsit gyorsított és modernizált interaktív átirata. Zárásként csak annyit, hogy én harmadik napja a transzponderen állok, és folyamatosan egy szót ismételgetek. ENERGIÁT!

-Uriel-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

A Star Trek és a Quake III fantasztikus párosítása

végítélet

92%

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN

★ Újra itt van a nagy csapat!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
Web: www.interplay.com/bgate2
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM
3D kártya: Open GL
Multiplayer: LAN, Internet

Van, aki hisz a feltámadásban, legyen szó akár egy hajdanán rendkívüli népszerűségnek örvendő műfajiságról, mely még alig pár évvel ezelőtt is tetszhalott állapotban leledzett - a derék számítógépes szerepjátékokról beszélünk, melyek áldásos létének köszönhetően tonnányi kockásfüzet fogyott az Ápiszok polcairól, s a kor „irodalmának" alapvető arculatát is meghatározták. Az előretörő polygonmánia aztán szépen két vállra fektette dicső hősünket, s egészen addig ugrándozott szegényken, míg egy Diablo nevű arc el nem határozta, hogy fordít egyet a Történelem kerekén. Elhatározását tett követte, az eredmény pedig minden jobb érzésű egyed számára ismeretes, s noha még ma is gyakran hallunk méltatlankodó hangokat, melyek szerint a Diablo mondakör sokkal inkább akció mint szerepjáték, az kétségtelen tény, hogy ő tehető felelőssé a szerepjátékok „x"-edik, jelenkori eljöveteléért. A kiadók, látván mekkorát kaszál a Terror Ura, egyszerre igen lelkessé váltak, majd szaladtak RPG-t rendelni az „Ide nekem is egy szeletet ebből a finom tortából" kezdetű dalt dudorászván.

S milyen jól is tették ezt, mondhatnánk, ha eszünkbe villan múlt századunk egyik legkellemesebb színfoltja, jelen elmélkedésünk tárgyának elődje — a Baldur's Gate.

A Baldur's Gate, melyben a legmegátalkodottabb kockadobálók s ropi ropogtatók is megtalálhatták számításukat, lévén a program teljes egészében az AD&D szabályrendszerére, s annak egyik legnépszerűbb világára, a Forgotten Realms-re támaszkodott. A kiadó sikerre, a programot végigjátszott játékosok pedig folytatásra áhítoztak s mindenki meg is kapta a magáét, lévén a Baldur's Gate sikerprogram lett, míg a játékosok igen rövid idő múltán már gyűrhették is a Tales of the Sword Coast c. kiegészítőt.

Ám a kiadónak nem lehet elege a sikerből, ugyebár, ahogy a játékosnak sem az RPG-ből — ennek ismeretében lehet vidáman mosolyogni: megérkezett a Baldur's Gate II, ami természetesen „szebb jobb nagyobb érdekesebb" — kéne, hogy legyen...



A bal oldali golyhó kifejezetten antiszociális figura...

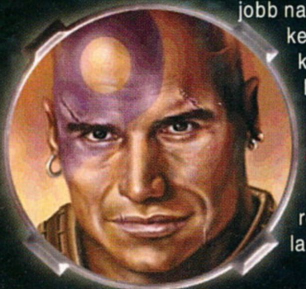




Irenicus körül láthatóan forrósodik a levegő...







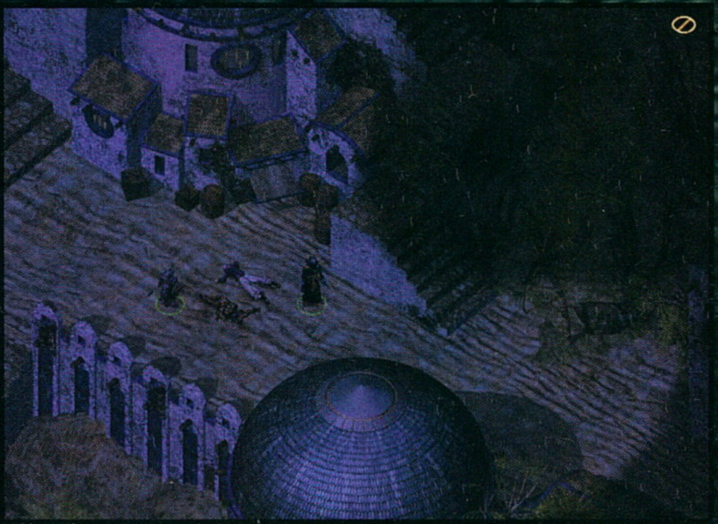
Mély-víz?! Be!

Mint az ismeretes, viszonylag kevés sanszunk van komolyabban belebonyolódni egy RPG-be, ha nincs karakterünk, akivel belebonyolódhatnánk. Most nyilván rengeteg Baldur's hívő hüledezik a foteljében, s pánikszerűen kap féltve dédelgetett kislemeze után, melyen legtáposabb karaktere pózolgat tömény gépi kódban, ők fellélegezhetnek — a Baldur's Gate II ugyanis késszéggel elfogyasztja az „első generációs" arcokat, azaz senki sincs zsír új karakter létrehozására kényszerítve. (Csak az egyszeri teszter, aki flippert kért, és ezt kapta...)

Ám a kibővült opciók láttán talán ők is ingerenciát éreznek majd erre — mindösszе egy-két kattintgatás múltán konstatálhatjuk, hogy lehetőségünk van valamilyen kitbe tartozó karaktert alkotni. Ezek nem mások, mint egy adott kaszton belüli szakosodások, melyek mindamellett, hogy további színeket csempésznek a játékba, gyakorlati jelentőséggel is bírnak. Ha teszem azt, tolvajt akarunk indítani, lehetőségünk van fejvadásznak, avagy orgyilkosnak is szegődni. Van egy harmadik választás is, a swashbuckler, ám ez némileg meglepett: a boldog békeidőkben ez még egy fighter-kit volt, s most valamilyen megfontolásból átminősítették tolvajékhoz. Ki érti ezt?

Ha az egyes kitek jelentősége hangzatosságukban ki is merülne, úgy az egészet nem nevezhetnénk valami frenetikus újításnak — ám Istennek hála a fejlesztők voltak szívesek interpretálni a kitek esszenciáit, melyek nem mások, mint az adott kittel járó különleges javadalmak ill. hátrányok.

Vegyük példának fiktív tolvajunkat, aki hirtelen elhatározásból fejvadászkodni kezd. Különleges javadalom címén csípőből +15% csapdaállítás üti a markát, s ahogy egyre magasabb szintre fejlődik kalandjai során, úgy tud egyre viccesebb csapdákat állítgatni — ám ezt kompenzálandó, szegénykének be kell érnie szintenkénti 20%-os pontelosztással tolvajké-



Hát az úgy volt, hogy... italoztunk...



Ne őrüljetek... a Wywernt én idéztem meg!

pességeit illetően.

Érdemes végigmazsolázni az összes fő kaszt mindhárom kitjét, lévén akad néhány igen érdekes madár is — elég, ha csak a fighter kaszt wizard slayerére gondolunk, milyen szórakoztató is lehet, mikor folyamatos party attack filing lengi körül a derék kalandozókat, mert a nagydarab harcos tenyere viszket a spellbookjába bújó mágustól.



Csókolom! Csak tessék szólni, mi ki is mehetünk...

Mindenki egyéni megítélésére van bízva, hogy szakosodik-e a javadalmak s hátrányok oltárán, avagy marad a klasszikus kasztoknál, mindenesetre remek újítás. Az egyetlen ronda dolog, hogy a mágus „kitek" valójában az egyes varázslóiskolák specialistáinak megfelelői. (Ez olyannyira elszomorított, hogy indítottam is egy nekromantát. :-))

Érthetetlen, hogy ezt miért tették, bár gyanítom hogy valamelyik Forgotten Realms-szakember gyakorolt nyomást a fejlesztőkre. A karaktergeneráló panel kifejezetten kellemesre sikerült, s külön örömként számolhatok be azon felfedezésemről, miszerint a program immár teljes körű tájékoztatást nyújt az éppen aktuális értékeket, tulajdonságokat s lehetőségeket illetően, így hőseink megkreálása még azoknak sem okozhat különösebb gondot, akik netán most ismerkednének ezen műfajjal — gyerekek, még meggondolhatjátok...!



Noha a karaktergenerálás mindenkinek a saját tisztje, ám emlékeztetőül tartsuk azért szem előtt, hogy emberünk kasztjához tartozó főtulajdonsága a maximumon legyen, mert a Baldur's Gate-ben debütáló „mindent maxra nyomkodok" féle megvalósítás immár a múlté. No és persze nem árt egy barátságosabb egészségérték sem, hiszen ebből adódnak a vitális HP-bónuszok is. A többit ki-ki maga ízlése szerint, ám pl. a karizmát nyugodt szívvel lehet a többi tulajdonság javára fordítani, lévén a játékban betöltött szerepe — fájdalom, de — nulla.





Az első epizódhoz hasonlóan, a folytatás is a játékos által kreált központi szereplő körül bonyolódik, így elég csupán őt megalkotnunk, netán beimportálnunk s máris mehetünk dolgunkra. Az importált karaktereket illetően fontos lehet megjegyezni, hogy a program nem átall megfosztani a régi motorosokat az esetleges scroll kötegektől, drágaköves zacskóktól, valamint Bag of Holdingoktól is. Felvetődik a kérdés: Vajon miért?

Kezdetben vala a Káosz...

Karakterünk megalkotásának végeztével nincs más dolgunk, mint megálmodni annak nevét, majd az Accept gombra kattintani. Rövid töltögetés, majd döbbent monitorra meredés következik — a kezdő helyszín sokkal inkább emlékeztet ugyanis a Fallout posztnukleáris képi világára, mint az Elfeledett Birodalmakéra. Ezzel persze még nem lenne semmi gond, a nagyobb baj az, hogy szeretett hősünk a mennyezetről alácsüngő kalitkák egyikében kuporog, s csendesen kontemplál. Egészen addig teszi ezt, míg be nem érkezik a képbe egy rendkívül ideges fickó, aki üdvözlésképpen mindenféle ártó bűvigéket olvas szegény hősünk fejére, akitől persze csak szánalmas nyöszörgésre telik — hát nem aranyosak a fejlesztő bácsik? Jól nézzük meg magunknak ezt a némileg szadista lelkületű urat, merthogy ő lenne a program ügyeletes Főgonosza, aki, mint az csakhamar kiderül, igen sajátos játékot látszik űzni velünk. Akik játszottak az első epizóddal, bizonyára emlékeznek a „tvinpíkszi" sztori koncepcióra: fogalmunk sem volt kik s miért vagyunk, s a történet előrehaladtával derült fény nem mindennapi vérvonalunkra, a körülöttünk mozgolódó elemek indítékaira, valamint saját szerepünkre is. Ezen fajta megközelítés valamiért módfelett kedves lehet a forgatókönyvíróknak, lévén Irenicus — talán épp az imént — törölte emlékezetünk javarészét, így hősünk voltaképpen ugyanolyan bölcsen tekintget a világba a kalitka rácsozata mögül, mint mikor (mostoha)apja szépen elzavarta a Candle Keep-i kolostorból az első epizód legelején.

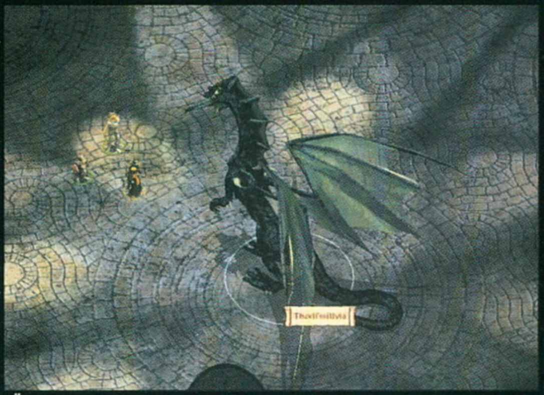
A Főgonosz kénytelen rövid időre felfüggeszteni gyötrelmezésünket, mert mint a beérkező gólem rámutat, behatolók érkeztek a maestro kísérletező komplexumába.



Ezen rövidke idő elégnek bizonyul arra, hogy az újonnan beérkezett nőszemély — Imoennek nevezi magát, s gyermekkori jó barátunk, ugyebár — kiszabadítson bennünket szorult helyzetünkből. Itt vesszük át az irányítást, ám érdemi kalandozásaink akkor kezdődnek, mikor kikeveredünk a komplexumból, immár harmadmagunkkal. Nem sokáig fogunk örülni azonban a napfény áldásos sugarainak, csupán egyetlen lépést teszünk, s utunkba pukkan Irenicus, s még jó pár mágikusnak látszó tárgy. A játékos legnagyobb örömére nem a partynak, hanem egymásnak ugranak tudniillik tilos a mágia nyilvános használata, s Irenicus cimboránkat ez csupán igen kis mértékben alterálja. A mágusok, ha úgy tetszik, büntető kommandó, akikkel nekünk is meggyűlhet a bajunk, ha a nyílt utcán kezdünk holmiféle bűvös igék mormolásába. Akár látványosnak is mondható mágia-performansz következik, melynek keretein belül Irenicus ásítozva leradíroz vagy fél tucat varázstudót — ám koncentrált energia bedobással végül a mágusoknak sikerül magukkal ragadniuk a Főgonoszt. Persze arra a következtetésre jutnak, hogy Imoen is érintve van az ügyben, így hát őt is magukkal teleportálják. (Úgy pár óra múlva egy cutscene-ben persze láthatjuk, amint Irenicus ízzé-porrá zúzza a máguspaktum



EZT védd ki, Feri!!!



Ül, pitizik... szobatiszta?!

összes kiemelkedő alakját egy-két csuklóból indított disintegrate-tel, majd Imoent magával hurcolva valami roppant mód kétes eredetű helyre távozik.)

A nagybetűs Quest tehát adott immár: szabadítsuk ki Imoent a gaz Irenicus fogságából, s egy füst alatt derítsük ki, ugyan mik is ennek a gyanús egyednek a szándékai, valamint velünk kapcsolatos tervei.

Navigáljunk kissé...

A már első ránézésre is rendkívül ízlésesnek tűnő kezelőfelület funkcióiban az a kifejezetten kellemes, hogy mindet elérhetjük valamely hotkey segítségével, ily módon is kímélve egérkénk lelkivilágát. Tologatjuk majd eleget úgyis a fightok során, a derék ikonok ismertetése olyannyira örömteli feladatnak tűnik, hogy képtelen vagyok ellenállni a késztetésnek — felülről lefelé haladunk.

A legfelső ikon azonnal visszadob minket a Világba, egyszóval folytathatjuk kalandozásainkat, miután mindent elrendezgettünk a kulisszák mögött.

Térkép. Mindig az aktuális — ahol éppen vagyunk — terület térképét láthatjuk itt. A dungeon térképek kezdetben tök feketék persze, hiszen a Dune/Warcraft óta mármár standardnak számító fog of war nevű kitolás itt is vígan terpeszkedik a potenciálisan veszedelmes, felderítetten területeken. Amennyiben település-szerű régióban bóklászunk, úgy a térkép-ről rögtön leolvashatjuk az összes jelentősebb „megállóhelyet", sőt az egyes ikonok felett jobbclickelve lehetőségünk van saját kommentárt fűzni az adott területhez. Az egészben az a legjobb, hogy azt írunk oda, amit csak akarunk. Kedves gondolat, bár nem hiszem, hogy oly égető szükség lett volna rá — „Itt támadtak rám a feketecsuhás zsiványok!" — Yikes...

A következő ikon egyfajta napló. Főhősünk minden olyan információt ide eszkríbál, melyek az egyes questekhez kapcsolódnak, így érdemes bizonyos időközönként áttanulmányozni feljegyzéseit, mintegy összegzésképpen.

Külön öröm, hogy létezik egy „Done Quests" szekció is, melyben főhősünk átszellemült lelkesedéssel számol be az esetlegesen megoldott feladatokról is.

Inventory. Mindenki lesz szíves felfedezni magának.

Az aktuális hős karakterlapja mindazon információkkal, melyek révén könnyedén megsaccolható, hány óra játék után várható diszkrét jobblétre szenderülése, fontos megjegyezni, hogy az itt található export gombbal tudjuk főhősünket mintegy elmenteni, nyilván későbbi kalandok lebonyolításának célzatából kifolyólag.

Mágia panel. Tekintettel arra, hogy ez a műfaj egyik legízletesebb összetevője, valamint arra, hogy ezt a fejlesztők is így láthatták, külön fejezetben tárgyaljuk, lentebb. Papi mágia. Szintén lentebb.









Opciók a szokásos mentek/töltök/állítgatok funkciókkal, bővebb felvilágosítás a felettébb fantáziadús nevezetű Technikai Jellemzők passzusban.

A legalsó ikonra kattintva tudunk letáborozni. Az igazán paranoid játékos — nem akarok ujjal magamra mutogatni — nem átall gyakorlatilag minden fight után lepihenni, mert egyszerűen fizikailag fáj neki, hogy dicső mágusa ellőtt egy fireballt és két magic missilet.

Fontos tudni, hogy a nyílt utcán való letáborozást a helyi hatóságok némileg rossz néven veszik, de annál komolyabb incidens, minthogy a nyakamra küldtek holmiféle fontoskodó őrszerzetet, jelentem, nem történt...

Amennyiben dungeonben óhajtunk lepihenni — márpedig óhajtani fogunk, ez szinte biztos — tartsuk szem előtt a hőn szeretett monsztregenerátort, mely nem rest szegény lestrapált kalandozókat mindenféle rémségekkel frusztrálni.



Édes Istenem, már megint miféle alakot hoztál az utamba...?

A megoldás igen egyszerű — így hangzik: savegame, rest, affene, loadgame, rest, menjünk tovább :-))

Mágia és ütöm-ütöm

Az RPG szent hagyományainak megfelelően héroszaink átlag kétháróm percenként keverednek élet-halál harcba. Az összecsapások megvalósítása voltaképpen változatlan — valós időben követik egymást az események ill. a halálesetek, ám a space segedelmével azonnal megállíthatjuk az időt, s minden karakternek személyre szabott instrukciókat adhatunk. Ennek végeztével a space újbóli megnyomásával útjára engedjük az időt, teret engedve a mindent elsöprő akciózuhatagok áradatának. A veteránok nyilván nem szorulnak felvilágosításra a „melyik ikon mit is csinál" kérdéskör tekintetében, az újoncoknak pedig ez alkalommal javallom a rendkívül korrekt tutorial elvégzését, mely gyakorlatilag a játék összes vitális funkciójával megismerteti a jelentkezőket — beleértve a fightot is természetesen.

Holmiféle kardokkal s baltákkal vagdalkozni felettébb durva foglalatosság, s noha minden valamirevaló party első soraiban ott caplat két, de legalább egy hamisítatlan bionikus húsdaráló, mágia nélkül egészen biztosan nem jutunk messzire.

A Baldur's Gate II büszkén hirdeti,



Micsodaaaa??? Nem memorizáltál Alarmot?!

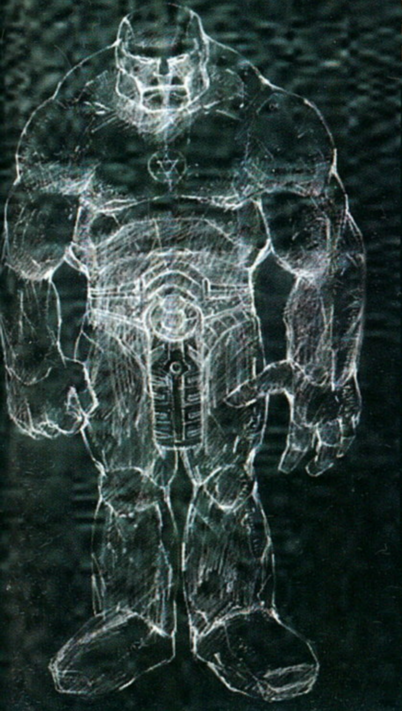


Nna, most jöhet a Lightning Bolt — lehetőleg mandínerből, hogy stílusa is legyen

hogy ő egy 2nd Edition-ös RPG, ennek ellenére számtalan olyan bűvös igét tartalmaz, melyeknek nyoma sem volt az alapvetőbb kiadványokban. Ehhez valójában csak annyit lehet hozzáfűzni: na és? (Ha ezek a spellek esetleg a Forgotten Realms miliő hozadékai lennének, úgy ezúton esdeklem a szaktekintélyek bocsánatáért.)

Lassacskán banalitásszámba megy az AD&D memorizálós koncepciójának ócsárlása, ám tetszik, nem tetszik: ezúttal is kénytelenek leszünk jól meggondolni, miképpen használjuk ki agyunk egyre csak bővülő fiókocskáit. Az ugyebár alap, miszerint a legelemibb spell memorizálása előtt is legalább nyolc óra alvásra van szükségünk — természetesen ugyanez vonatkozik a papi mágiát használókra is, a különbség annyi, hogy a szunya végeztével ők szent fohászokat mormolnak a Fentieknek, hogy „ugyan bizony Helm aggyá' má' egy kjúrlájtvuncot".

A Baldur's Gate II-ben a legmagasabb, 9 és 7-edik szintű varázslatok is hozzáférhetőek, ám annak esélye, hogy derék mágusunk/papunk egyszeri végigjátszás után teljes repertoárral büszkélkedhessen, gyakorlatilag zéró.



A Never Ending Story és a savanyú szőlő

Kalandozásaink során tonnányi quest szakad a nyakunkba — a fejezetekre osztott cselekmény mindegyikében adott egy bizonyos primary objective, ám ezek teljesítésére — kezdetben inkább — több alternatívánk is van. Hogy melyiket választjuk, csak rajtunk áll. Voltaképpen ezen körülmény tekinthető a játék egyik legfőbb vonzerejének, lévén az aktuálisan teljesítetlen questek könnyedén újabb nekifutásra ösztönözhetik a derék megszállottakat.

Érzésem szerint a készítők sikeresen túl is spirázták a nyilván fordulatokban gazdagnak szánt történetiséget. Az még hagyján, hogy mindenki talányos rébuszokban osztja meg velünk gondolatait, ám jószerivel bárki, akit bizalmunkba fogadunk, idővel a képünkbe riherészik s közli, hogy „háhhhá, ő végig csak úgy csinált, mintha..."

Ennél már csak az készteti az embert még intenzívebb lelohadásra, mikor közvetlenül egy quest teljesítése előtt fut be valami tök ismeretlen arc, s kezdi bizonygatni, hogy eredeti megbízónk csak rontást hoz reánk s a világra, úgyhogy adjuk inkább NEKI azt a húszezer aranyat, ne pedig a Shadow Guildos fickóknak. Egyszer még megeszi az ember — de ugyanezt játsszák el a negyedik fejezetben is, mikor a mélytengeri lények intrikáiban vagyunk kénytelenek részt venni...





Technikai Jellemzők

A program szívesen veszi, ha akad valamiféle gyorsítókártya a gépünkben, s hálából némi 3D effektekkel kápráztat el minket. Istennek hála immár nem kényszerülünk 640*480-ban futtatni a drágát - ha kellően fickós a gépünk, akár 1024*768-ban is oszthatjuk a halált, 32 bites színmélység mellett.

Itt kell megjegyeznem, hogy a készítők valószínűleg Silicon erőműveket feltételeztek, mikor az Irenicussal való összecsapásokat szerkesztgették.

Ha cimboránk beindul — márpedig nem átall — a képfrissítés kb. egy frame/cigaretta érték alá zuhan, s ott is marad... S noha az igen korrekt configprogiban a végtelenségig lebutíthatjuk a játékot — s így Irenicus is jobban érzi magát — akkor sem tartom elfogadhatónak, hogy éppen akkor kelljen efféle materiális hívságokkal vesződnöm, mikor a Főgonosz fenekét sütögetem egy Lightning Bolttal...

A játék max. installja 2.5 GByte — így viszont megússzuk a CD cserélgetést. Lehet takarítani, emberek.

Zene s effektek tekintetében vegyes a kép: zömmel telitalálatos kompozíciókat hallhatunk, ám a fightok alkalmával felcsendülő paraszimfóniák száma meglehetősen csekély.

A fogadókban hallható középkori tánczene, érzésem szerint roppant gyenge eresztés, amolyan „szóljon már valami zene a fogadóban" jellege van a dolognak, míg az ambient effektek — 3D-t is támogató hangkártyát feltételezve — kifejezetten hatásosak.



Az egyes szinkronhangok kétségtelenül hozzák a kellő színvonalat, de valósággal belesápad az ember, ha elgondolja, micsoda ziccereket voltak képesek kihagyni a fejlesztők. Idővel főhősünk „at will" felveheti a Slayer alakját... barátságos kis létforma, 25-ös erővel s ügyességgel — nagyon jó. Kérdem én: olyan megerőltető lett volna készíteni egy Slayer- szinkronleosztást?

Hát úgy tűnik, mivel főhősünk a saját hangján veszi tudomásul parancsainkat, hiába is leledzik olyan testben, melyre még Diablo koma is azt mondaná: „Nna... ez má' valami... jer közelebb, Fiam!"

Búcsúzóul...

A Baldur's Gate II elegendő újítást képes felmutatni ahhoz, hogy a Nagy Előd méltó utódjaként üdvözölhessük. A műfaj szerelmeseinek egyértelműen kötelező darab, a többiek pedig jól teszik, ha ezt a programot választják, amennyiben késztetést éreznek az Elfeledett Birodalmakban való kalandozásra. Aki pedig nem érez késztetést? Nos, az sosem fogja megtudni, milyen örömteli érzés is egyetlen karomcsapással miszlikbe aprítani egy Beholdert. Pedig mindenki elhiheti, hogy az ilyesmi kivételesen jó móka.

Gy.Z.



Atyaúristen! Hol az a Wild Mage??? Vééégzek vele!!!

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■□□
ZENEBONA	■■■■■■■■■□

summa summarum

Szép is , jó is... licit?

végítélet

89%

FORT BOYARD

★ Játék határokkal..

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Microids
Kiadó: Microids
Web: www.microid.com
Minimum: P250, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Talán még sokakban él a Magyar Televízióban sugárzott „Játék határok nélkül" című műsor néhány izgalmas pillanata. A játékba európai városok nevezhetnek, s különféle olykor egész mókás és ötletes feladatokon kell átverekedniük magukat -- akár egy sporteseményen, de az itteni feladatok inkább a szórakozásról szólnak és nem a kötelező győzelemről. Persze néhány magyar városnak sikerült félreérteni a játék üzenetét, célját -- ami a jelentkező városok népszerűsítése, bemutatása a nagyközönségnek, egész Európának -- s dacos keserűséggel fogadták a nem első helyeket. Annak rendje módja szerint volt kis pénzügyi vircsaft is, valamelyik évben jó kis visszaélésekről lehetett olvasni -- kétségtelen hogy nem olcsó mulatság a játékokon való részvétel, 5-6 milliójába is belekerül egy városnak. Ami valahol megéri, hisz sok tízezer ember izgul a település ellen / mellett.

A játékokat a csapatok szülővárosában rendezik meg, általában a helyszínre jellemző feladatok várják a csapatokat. Ha jól emlékszem Veronában két ellenséges csapat egy 5 méter magasan álló leányért küzdöttek. Volt hogy óriási fülpiszkálókkal próbálták leverni az ellent egy vékony pallóról, de hogy ez mely városhoz tartozott, arra már nem emlékszem.

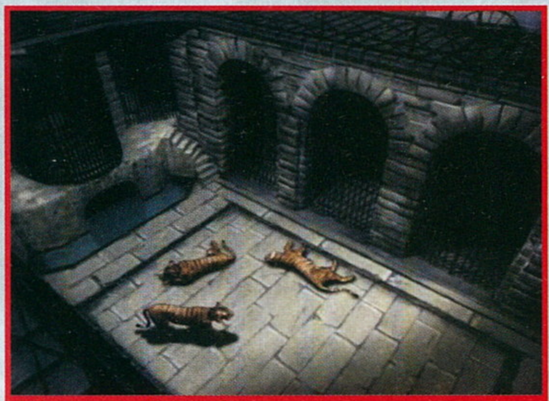
De mi köze van ehhez a Fort Boyardhoz?

A Fort Boyard ugyancsak egy francia agyszülemény, ahol csapatok játszanak, de sokkal közelebb áll egy fantasy környezetben játszódó akció/kalandjátékhoz.

A Boyard erőd, ahol a játékok folynak egy valós helyszín, a Francia tengerparttól úgy négy kilométernyire, a tengerben áll. Egy legenda szerint Napóleon 1841-es bukása után itt rejtette el tengernyi kincsét, amit azóta sem találtak meg. Szóval a hangulatos és rejtélyes környezet adott egy izgalmas, élő szerepjátékhoz, melyet itt, az átalakított erődben rendeznek meg. Ide is nevezhetnek csapatok, s számos európai TV csatorna sugározza a játékok menetét. Egyik magyarországi kereskedelmi TV adó éppen most tűzi műsorára a Fort Boyardot.

A feladat itt kicsit más, mint a „játék határok nélkül"-ben: a csapatok nem egymás ellen, hanem az aranyért, a mesés kincsekért küzdenek. Ez gyakorlatban úgy néz ki, hogy az egy órás játék előtt játékmester ismerteti szabályokat, és a feladatokat, melyeket javarészt az erőd szobáiban kell végrehajtani. Minden sikeres feladat után általában a csapatok egy kulcsot kapnak, melyek számától a függ, mennyi kincset tudnak a játék végén megszerezni, mert a kulcsok nyitják a kincseskamra nyílásait. Más szobákban a kincseskamrát nyitó varázskérdés egyes részleteit találják, melyeket a játék végén kell összerakni. A kérdésre adott helyes válasz nyitja meg a kincseskamra ajtaját, melyből annyi kincs ömlik egy vályúba, ahány kulcsot sikerült a csapatnak megszereznie. A kincsek összeharácsolásához 1,5 perce van a csapatnak, ezután érkeznek a híres tigrisek és elindul lefelé egy nehéz vaskapu - a kapzsi játékosok ekkor járhatnak pórul. A kincseket a csapat készpénzre válthatja be. A feladatok közt szerepel például, hogy egy kanyargós plexi csövön kell végigmászni a játékosnak, hogy elérje a kulcsot.

Máshol egy petrencés rudat tartó emberrel kell megküzdeni hasonló szerszámmal, egy széles gerenda tetején, vagy iszapbirkózásban kell legyőzni az ellent (lányok esetén). Akad még vaksötét labirintus, pókokkal, gilisztákkal tömött üvegcsék, melyeket át kell kutatni, égő kötél, melyen gyorsan fel kell mászni.



Szép cicusok... jó cicusok...



Ez történik, ha a polipot keresztezzük a hibiszkusszal...

Fort Boyard – a játék

A Fort Boyard - millenium nem az első, immár egy sorozat harmadik tagja. Az első rész egy az egyben a valóságos játék mintájára készült, ugyanazokat a feladatokat kell megoldani, kulcsokat gyűjteni, fellelni a kérdést tartalmazó pergamendarabokat stb. A második rész egy 4CD-s, videó betétekkel tarkított kalandjáték volt, melyben a játékos egy magányos kincsvadászt alakított.

A harmadik rész, a Millenium a kor oly divatos, Lara Croft szindrómáján esett át: külső nézőpontból irányítható a játékos, és javarészt ügyességi és akció feladatokba botlik a harminc egynéhány szobában. A kaland elemek igencsak elvesztek, néhány kapcsoló átállítása és pár logikai feladat teszi ki ezt a részt a játékban.

Az akció részek nagyon nem illenek bele a klasszikus Fort Boyard játékmenetbe, így gyorsan kreálták egy rém bonyolult történetet a játék köré: az erődöt elfoglalta a sötét erők egy csatlósa, a gonosz Arok,



Egy újabb bizalomgerjesztő helyszín...





Na most má' megin' mit találtam???



a félig állat, félig ember kreatúra, s sleppjével meghúzta magát az erődben. A játékos -- aki választhat, hogy hölgyet vagy férfit vezérel -- így a klasszikus Fort Boyard-ra alig ismer rá, hisz így inkább egy szokványos akció/kaland játékkal van dolgunk.

A játék meglehetősen lineáris, amikor átverekedjük magunkat egy pályán általában felnyílik egy ajtó és jön a következő terem - visszaút nincs. A feladatok olykor (legtöbbször) elég banálisak, pl. ládákon kell ugrálni, köteleken lengeni, kristályokat oszlopokra helyezni és rengetegszer kapcsolókat kell átkapcsolni, hogy kinyíljon a kapu. Természetesen szörnyekbe is botlunk, és ilyenkor kell elővenni fegyvereink valamelyikét. Az elsőt, egy fabotot Fouras atyától kapjuk, aki végigkísér utunk során, mint egyetlen mentorunk.



Egy romantikus este, holdvilágnál — a pillanat már nem sokáig marad ilyen békés



Egy újabb x-aktás eset a gyűjteménybe...

Némi izgalmat és fantáziát visz a játékba, hogy szert tehetünk egy varázstalizmánra, mely segítségével denevérré, pókká vagy tigrissé válhatunk.

Röviden a Boyard erőd titkának felkutatása, Arok elpusztítása nem fogja megterhelni minden idegszálunkat, mert ez a TV show-ból kreált akció/kaland játék messze van az igazi klasszikusoktól, és nemigen veheti fel a versenyt.

Kezdet és külcsín

A játékot a TV show-ban látott képsorok és a Milenium-ból kiszedett részletek montázsa indítja, dinamikus zene mellett, megmutogatva a csinos szervezőnő kebleit, amit az erőd felé vezető motorcsónak úton rázkódik (az a legizgalmasabb rész). Itt véget érnek az élő emberek, és jön a Direct3D világa, és olykor, egyes akciók végeztével egy néhány másodperces raytrace-elt videó bejátszás. A kezdet rendkívül ötletes és eredeti: egy lány és egy fiú csókolózik a tengerparton, elheverednek a homokban, mialatt egy csónak a part felé kúszik, kiugrálnak belőle, fiút és elrabolják... az már a játékoson múlik, hogy kit, mert az ellenkező nemű játékost fogja alakítani. Természetes véletlenül marad a parton egy csónak, amivel a főhős behúz az erődbe, ahol felveszi a harcot Arok serege ellen, átküzdi magát a csapdákon és kimenekíti élete párját.

A grafika a 32 bites színmélységnek köszönhetően elsőre tetszetős, de nem eléggé kidolgozott. A textúrák nem túl sokfélék, a termek eleve elég sötétek, komorak, a kevés textúrának köszönhetően nem sejtelmesen, inkább unalmasan. A termek meglehetősen szögletesek, ívek alig találhatóak bennük (esetleg a textúrákban). A szögletesség a főhős mozgására is igaz, durva, darabos a mozgása.



Az állati élet — mikroszkóppal

A kezelés - nekem - kicsit faramuci, a baj ott kezdődik, hogy külső nézőpontból kell játszani. A half-life-hoz és CS-hez szokott szemeknek ez elég baj. Az irányítás állítása pedig elég korlátozott, a teljes egérirányítás például nem állítható be. A billentyűzetről történő igazgatás, space-nyomogatás valahogy meg nem az igazi.

Akik már sok ilyen jellegű játékkal találkoztak, azoknak sajnos nem fog katarzist okozni a játék. Azt hiszem a TV-ben izgalmasabb perceket hozhat a Fort Boyard - persze ez a magánvélemény, de ki lehet próbálni személyesen is, hisz októberben már megy itthon is. Az sem véletlen, hogy az Interenten a tengernyi Fort Boyard TV show-val foglalkozó oldal között alig lehet a számítógépes feldolgozást ismertető site-tal találkozni.

Gáspár





Úgy látom, már megint sikerült megzavarnom valakit...

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Egy nagyszerű TV-show harmadik bőre – milyen lehet?

végítélet

67%

HOMEWORLD CATACLYSM

★ Zűr az űrben

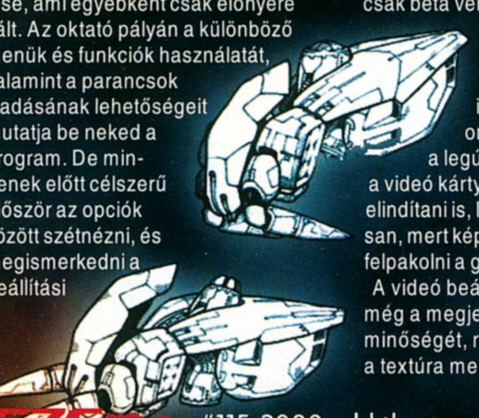
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Relic Entertainment
Kiadó: Sierra
Web: homeworld.sierra.com/cataclysm/
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 62 MB RAM
3D kártya: D3D, Open GL
Multiplayer: LAN, Internet

Bizonyára emlékeztek a tavalyi év egyik nagysikerű RTS játékára, a Homeworld-re. Ebben a megszokott bolygó felszínek után, az űrben is megmutathattátok, hogy valódi 3D-s környezetben mire vagytok képesek. A PC.—s világ számos megmérettetésén kapott jobbnál jobb elismerést ez a játék, és íme, az ígéreteknek megfelelően most itt a folytatás.

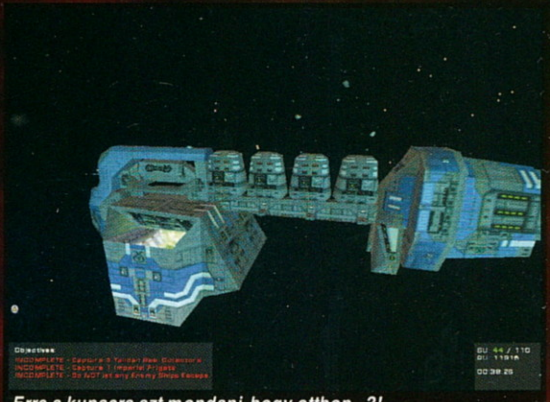
Új hajók, új technológia, új ellenségek, új játék tulajdonságok. Átalakított játékfelület. Tizenhét új küldetés, különleges 3D motor, eseménydús történet, végtelen kameramozgás, intelligens zene, állítható hajó színek, egy időben nyolc játékos helyi hálózatban, vagy az Interneten a WON.net szerverén. Ezek az előzetes ígéretek a játékról, de lássuk mi valósult meg mindebből.

A történet szerint hőseink megtalálták az otthonukat, de alig telt el tizenöt év és a galaxisban eluralkodott a káosz. Ennek a kataklizmának a közepében találod magad, és tizenhét egyre nehezedő küldetésben kell bizonyítanod tudásodat. A játék indulásakor egy mesélő elmondja mi történt, miután a hőseid megtalálták Higaarát, az otthonukat. A bevezető animáció után a főmenübe jutunk, ahol a szokásos pontokkal találkozol. Ha már játszottál az első résszel, akkor is ajánlom, használd ki az oktatópálya lehetőségét, mivel kicsit megváltozott az előző részhez képest a játék kezelése, ami egyébként csak előnyére vált. Az oktató pályán a különböző menük és funkciók használatát, valamint a parancsok kiadásának lehetőségeit mutatja be neked a program. De mindenek előtt célszerű először az opciók között szétnézni, és megismerkedni a beállítási lehetőségekkel. Az „audio" beállításoknál tulajdonképpen csak a megszólaltatott csatornák számát, (8-32-ig) a beszéd, az effektek, és a zene hangerejét állíthatod, továbbá kiválaszthatod milyen eszközön (hangfal, fejhallgató) szólaltatod meg a hangokat. A játék egy beépített nyolc csatornás equalizer segítségével állítja be a hangszíneket a kiválasztott eszközhöz, de akár te magad is beállíthatod a neked tetsző hangzást. Ezen kívül a beszédnél külön ki-be kapcsolhatod mi az, amit hallani akarsz játék közben. Ilyenek a kapott parancsok, a helyzetjelentések, és a rádióban hallható csatazajok. A videó beállításoknál a program valami oknál fogva (már az első részben is) függetlenül az észlelt videó kártya típusától szoftveres megjelenítést állít be. A Voodoo tulajdonosok bánatára csak D3D vagy OpenGl között lehet választani, és a megjelenítést 640X480-1280-1024-ig beállítani. A program mellé most is feltették a CD-re az OpenGl driver beállító programot, ami csak béta verzió és telepítéskor melegen ajánlja, hogy az interneten nézzünk frissebb verzió után. (Hát igen, van ahol a gamerek online lógnak a Neten)! Ha a legújabb drivert használod a videó kártyádhoz, felesleges még elindítani is, legalábbis csak óvatosan, mert képes egy verzióval régebbit felpakolni a gépre.

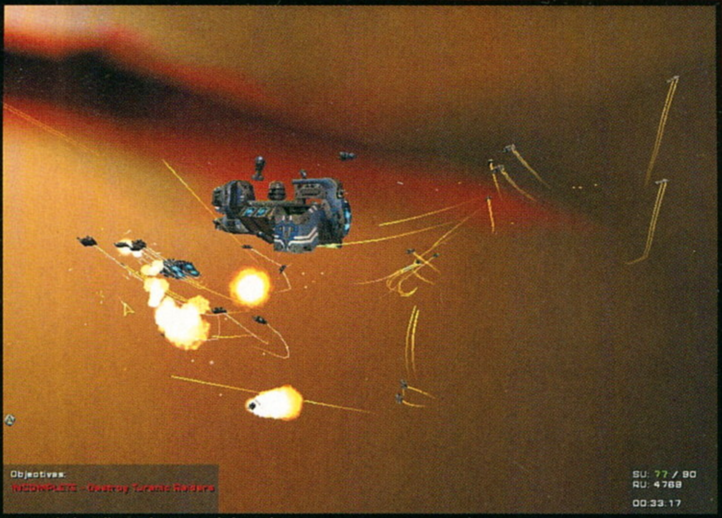


A videó beállító panelen beállíthatod még a megjelenő modellek minőségét, részletességét, valamint a textúra memória méretét. A programban található tizenkét féle effektet pedig akár egyenként is ki-be kapcsolhatod.

Az opcióknál megtalálod még a játék környezet beállításához szükséges panelt is. Itt találkoztam érdekes módon az egér érzékenységét beállító csúszkával is. A játék teljes kezelőfelülete ötletes módon átállítható, a jól megszokott „Homeworld Classic" módra.



Erre a kupacra azt mondani, hogy otthon...?!



Tűzijáték tűzoltó-biztosítás nélkül

Ez annak hasznos, aki végigjátszotta az előző részt és hozzászokott a kezelő felülethez. De a két alapbeállításon belül tetszőlegesen ki-be kapcsolhatsz egy csomó dolgot, például azt, hogy a kezelőpanel (taskbar) látszódjon-e, a csillagtérképen a szenzorok mit mutassanak, megjelenjenek-e a koordináták, stb. A lényeg, hogy a játék környezete rendkívüli módon testre szabható, és javaslom, hogy ki-ki a neki legmegfelelőbbre állítsa be.



Buta utasként egy ACV belsejében

A következő fül az opcióknál a billentyű térkép. Na itt kellőképpen elszörnyedtem. Nem fogjátok elhinni, de százhuszonhat billentyűt számoltam össze. Huh mondom, lesz mit megjegyezni. De aggodalomra semmi ok. Játék közben úgyis csak az aktuális és a helyzettől függő billentyűket lehet használni. És itt rá is térek az irányításra, bár ha végig csináljátok a tutorialt, akkor erre a program is meg fog tanítani, ahogy azt már írtam.

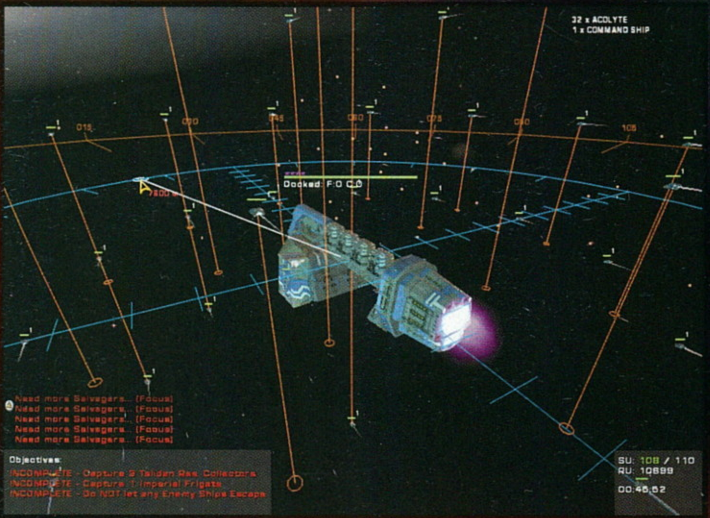
A játék irányítása alapvetően az egérrel (lehetőleg háromgombos, vagy a görgős egér) tökéletesen megoldható. A realtime stratégiai játékokban megszokott módon itt is a „click and point" irányítási mód az elsődleges, vagyis az egérrel kijelöljük az egységet (shiftet lenyomva vagy lenyomott gombbal bekeretezve többet is) majd a jobb gombbal parancsot adhatsz neki. A jobb gomb lenyomásával, ha nem a célra kattintasz elérhető egy helyi menü is amivel mindig a helyzetnek megfelelő parancsokat érhetjük el (a gyorsbillentyűk is oda vannak írva minden parancs mellé), és ennek







a menünek a tartalma mindig attól függően változik, hogy milyen egység van kijelölve, milyen parancsok az éppen elérhetők. A használható billentyűket egyébként feleslegesek kijegyzetelni, mert játék közben a „P" lenyomására meg lehet állítani a játékot, és az „end" a „shift+end" és a „ctrl+shift+end" lenyomására a billentyűtérkép egy-egy oldala bármikor megtekinthető.
A stratégiai elképzelések kidolgozásához és a csapatok irányításához a háromdimenziós csillagtérképet lehet legjobban használni. Felejtsd el azt, hogy ha a legnagyobb felbontásra állítod a játékot, akkor az egész területet át tudod tekinteni, és valamennyi egység látható a monitoron egyszerre. Mivel itt az űrben vagy, ennek megfelelően a távolságok is meglehetősen nagyok. Na nem kell azért egy-egy küldetés alatt térug-



Navigátorok istene, segíts! Ez az új koordináta???

rásokkal közlekedni, de a bejárandó területek távolsága mégis akkora, hogy áttekinteni csak a csillagtérképen lehet. A csillagtérkép nézetre a szóköz lenyomásával térhetsz át, és nagyszerűen tudsz benne tájékozódni. A saját egységek zöld, az ellenség piros, a baráti csapatok pedig kék színnel vannak rajta jelölve, az aktuális feladatot pedig külön villogó sárga karikával bekeretezi. A parancsok a csillagtérképen éppúgy kiadhatók, mint a normál nézetben, legfeljebb jobban kell célozni az egérrel a kis színes pontokra. Ha csapatot akarsz kiválasztani, legcélszerűbb bekeretezéssel kijelölnöd az adott területen lévő hajókat. A jobb oldalon fent megjelenő felsorolásból a kívánt hajófajtára kattintva, csak az lesz kijelölve. Ha a csapatot ezután a „ctrl+1...9" billentyűk lenyomásával megszámozod, később egyszerűen a sorszámának megfelelő billentyű lenyomásával újból kiválaszthatod.
A fejlesztők ígéretének megfelelően a grafika semmi kívánnivalót nem hagy maga után, valósággal bámulatos. A grafikai motornak köszönhetően a látványszintek rendkívül hatásosan konfigurálhatók. A kisebbik tesztgépen (P-233, 4MB VirgeGX, 48MB RAM) rondán és kicsit akadozva ment, de játszható és élvezhető volt. A nagyobbik gépen (C-466, Vodoo3-3000, 128MB RAM) mindent a maximumra állítva, és bekapcsolva az összes effeket sem szaggatott, a látvány pedig fantasztikus volt. A harcok közben a hajókat ért találatok, a megsemmisülő célok robbanásai, a hajók kidolgozottsága, a háttérben látszódó aszteroidák,



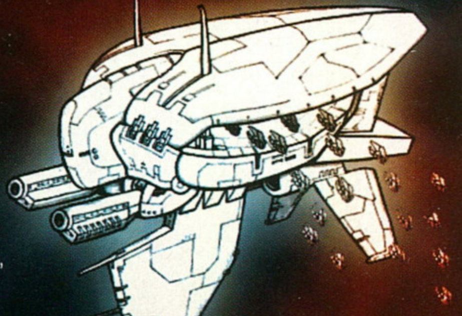
A megtermékenyülés pillanatai — hajrá, srácok!

csillagok, a fényeffektek, mind-mind gyönyörűek. Aki a földfelszíni stratégiához, és a felszín tájaihoz, épületeihez van szokva, annak először kicsit szokatlan lesz, hogy az űr kellős közepén találja magát, és a távolba nézve, csak a csillagok fénypontjai és az aszteroidák látszanak, de a játékba merülve hamar elmúlik ez az érzés.
A teljes három dimenziónak köszönhetően a nézőpont gyakorlatilag szabadon változtatható. Minden egység teljesen körbejárható, zoomolható és mindehhez csak egy görgős egér kell. Persze ha nincs, akkor is megoldható, de akkor a billentyűzetet kell használni. Ha viszont van egy görgős egered, akkor a görgővel közelíthetted vagy távolíthattok a jobb gombot nyomva tartva, pedig a nézőpont tetszőlegesen fordítható. **(Vajon mennyit fizethettek az egérforgalmazók Cleminek ezért? —Sz.JVC.)** A legérdekesebb nézőpont a pilóta nézete. Kijelöltem egy köteléket, kiadtam nekik a támadási parancsot, majd a kötelékből



Elkaptalak, drága, hiába menekülsz!

egy hajót kiválasztva a pilóta nézetet (shift+P) választottam. Stratégiai játékban ültetek már bele csata közben, mondjuk egy harckocsi vezető ülésébe? Nos itt az űrhajó vezetőülésében találtam magam, és csak gyönyörködnöm kellett a harc csodálatos effektjeiben, és kapaszkodnom az asztalba, miközben az űrhajó cikázva manőverezett. Remekül szórakoztam, de sokáig nem ajánlatos belefeledkezni az élménybe, mert közben az események zajlanak, és a fülkében ülve nem tudod irányítani azokat.
A fejlesztők ígéretéhez híven a játék zenéje valóban intelligens. Nem csak hogy remek, de mindez a játék hangulatához is pontosan illik. A zenén kívül persze a rádióból folyamatosan érkeznek az utasítások a parancsnoktól, jelentések az egységek parancsnokaitól, a fedélzeti számítógép női hangon (minden számítógép nőnemű?) **(Igen, mert tudományosan bizonyított, hogy jobb hatással van a pilótára!)** tájékoztat folyamatosan a történtekről, és harc közben a lövések és a robbanások zaja is hallható. De hogy a lég-



Rokonlelkek

Star Trek Armada

A Stra Trek játékok egyik legjobban sikerült stratégiai játéka, de ez még csak a látványt tekintve 3D, kissé összetettebb feladatokkal.
(ld. **576** '00/4 — 79%)

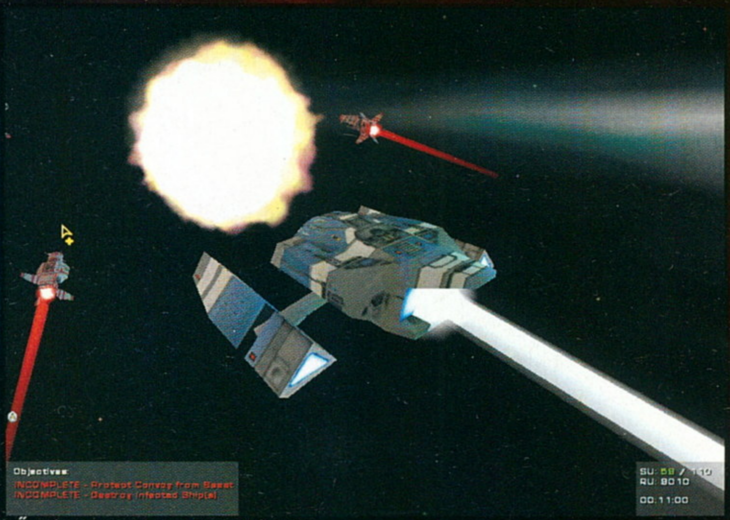
Imperium Galactica

Az egyik legnépszerűbb magyar fejlesztésű űrstratégia, a második részében már full 3D kivitelezésben, de ez sokkal komplexebb.
(ld. **576** '00/1 — 90%)

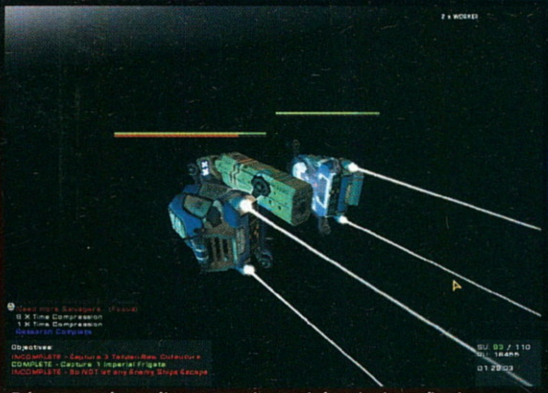


Gruppen parti — csak tudnám, ki van kivel...?





Ő már tudja, mi az a Purgatórium...



Párosan szép az élet...gyere, haver, húzzuk el a csíkot!

üres térben hogy terjed a hang, arra nem jöttem rá.

Nézzük most a játékmenetet. A küldetések a szóló játékban az előző játék folytatásai. A Higaara bolygó körüli és a szomszédos szektorokba betolakodó ellenségek flottáit kell legyőznöd, elfognod egy-egy szállítmányt, vagy ellenséges hajót. A legtöbb küldetésben adódik egy-egy olyan feladat, amelyben a szektorba érkező, vagy azon áthaladó hajót, esetleg konvojt kell megvédened. A lényeg az, hogy ahogy haladsz küldetésről küldetésre, a technológiai szinted úgy fejlődik és úgy nehezednek a feladatok. A küldetések során először egy bizonyos technikai fejlettséggel indulsz (nem a nulláról) és küldetésenként, egy-két új találmány kifejlesztésére van lehetőség. Ahogy szaporodnak a találmányok, úgy tudtsz majd egyre jobb, nagyobb, ütőképesebb hajókat készíteni, és a kifejlesztett találmányokból következik, hogy mi lesz az a következő találmány, aminek a kifejlesztésébe belefoghatsz. A fejlesztés legtöbbször, csak egy bizonyos feladat elvégzése után lehetséges. Például egy ellenséges korvett elfogása után, a hajón talált fegyvert lekoppinthatod, és utána felszerelheted vele a flottádat. Azonos időben, többnyire csak egy találmányt fejleszthető, ezért jól meg kell gondolnod, hogy mi élvez elsőbbséget, hiszen a küldetés sikere múlhat rajta. Ha egy új pajzsrendszer, fegyver, vagy hajtómű kifejlesztése befejeződött, a már kész hajókat upgradelni kell. De eszedbe ne jusson egy feladat közepén lévő csapatnak kiadni az upgrade parancsot (kivéve a worker), mert szó nélkül otthagynak csapot, papot és visszatérnek az anyahajóra átszerelésre. Ráadásul, ha elkészültek, nem folytatják ott, ahol abbahagyták, hanem az anyahajó mellett szépen vonalban felsorakoznak, mint az újonnan gyártott hajók. Amire még érdemes figyelni az, hogy az anyahajó mellett felsorakozó egységeknek eszük ágában sincs harcba bocsátkozni addig, amíg erre parancsot nem kaptak, és a harcoló egységek sem esnek neki automatikusan a radarjuk hatósugarában lévő ellenségnek (hiába van a taktikájuk agresszívre állítva), ha a kijelölt célpontjukat megsemmisítették. Ha új ellenséges csapat érkezik a területre, a támadási parancsot újból ki kell adni. Célszerű tehát úgy kiadni a támadási parancsot, hogy a sorszámuknak megfelelő gomb lenyomásával kiválasztod a csapatot, átváltasz csillagtérképre, és a „ctrl" lenyomása mellett nyomva tartott bal gombbal bekeretezed az adott területen lévő összes piros pontot, és akkor egy darabig garantáltan el lesznek a fiúk látva feladattal.

A tizenhét küldetést tulajdonképpen, egy esős hétvégén végig lehet játszani, de ha túlságosan profinak érzitek magatokat, és túl könnyűnek a küldetéseket, hát emeljétek a nehézségi szintet, (öt fokozatban állítható) és mindjárt több lesz a játékban tölthető idő. Ami engem kezdetben zavart, az csupán az volt, hogy az egyszerre hadrendben tartható űurhajók hatóerejét erősen lekorlátozták. Persze ha nem lenne ez a korlátozás, nem is lenne igazi stratégiai játék, hiszen egyszerűen a sok lúd disznót győz elv alapján, minden küldetés könnyedén véghajtható lenne. De így kénytelen leszel alaposan megfontolni, hogy milyen hajót gyártass, (nem mindig a legnagyobb legerősebb a célravezető) az egységeknek milyen parancsokat mikor adsz ki, és az útvonalat megválasztása is nagyon fontos lehet.

A tizenhét küldetésen kívül, megtalálod a multiplayer lehetőséget is. Játszhatsz az Interneten a won.net szerverén, helyi hálózatban, és egyedül a gép által irányított több szereplős (skirmish) pályákon is.

A Neten és a helyi hálózaton maximum nyolc játékos részvételével küzdhetsz a győzelemért. Lehetőség van arra, hogy te magad indíts játékot, vagy csatlakozz egy már elindított csörtéhez. Amennyiben te indítod a játékot, tíz előre elkészített pálya vár, amiken a feladat többnyire ugyanaz, le kell győznöd mindenkit. Az elkészített pályák, szinte valamennyi tulajdonságát beállíthatod. Ilyeneket például, hogy a berendezett pályán található ellenségen kívül a gép még mennyi játékost tegyen hozzá (0-5-ig), milyen erős legyen a számítógép, milyen gyakran támadjon, legyen e kutatás, milyen szintről induljon a technikai fejlettség, legyen e nyersanyaggyűjtés, kapjanak-e a játékosok nyersanyag utánpótlást és milyen időközönként mennyit, legyen-e időlimit a játszmában, illetve mennyi lehet a maximálisan begyűjthető nyersanyag. Ha nincs hálózatban haver, vagy nem tudtok a Neten játszani, akkor marad a „skirmish" mód. Itt a számítógép fogja irányítani a többi ellenfelet. Ha ezt a módot választod, a „skirmish" küzdelem előtt a pálya kiválasztásán kívül ugyanúgy be lehet állítani a játék tulajdonságait, mint azt a hálózati játék indítása előtt.

Szóval a variációs lehetőségek szinte végtelenek, így biztosítva, hogy a küldetések végrehajtása után még sok-sok órán keresztül élvezhessétek a játékot.

-Clemi-



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Önállóan játszható, remek hangulatú játék, vérbeli RTS rajongóknak kihagyhatatlan

végítélet

88%

F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001

★ Avagy amikor a Championship Manager trónja elkezd inogni...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: EA Sports
Web: www.easports.com/soccer.html
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Nem szép dolog, de amikor meghallottam, hogy mi lesz a következő tesztanyagom, anélkül hogy láttam volna beskatulyáztam, „leírtam" magamban. Rengeteg próbálkozáshoz volt már szerencsém, tehát nem volt alaptalan a szkepticizmusom. Úgy gondoltam, hogy ez is csak egy lesz a sok közül.



Meccs közben is lehet a menüről rendelni...



Így kezdődik egy stadion építés

Egy menedzser program, amelyben a nagyon jó, bár általam kevésbé szeretett angol csapatokat kell az élre tornáztatni. Mint kiderült, szerencsére nem lett igazam, az EA Sport ugyanis ismét remekművet alkotott, most épp egy foci menedzser programot.

A programozó gárda a 2000/2001-es szezon modellezésére vállalkozott, és keze nyomán nagyon úgy tűnik, megszületett a Championship Manager sorozat méltó vetélytársa! (Annak a szájából, aki két és fél éve játszik szabadidejében a CM-rel, ezek a szavak nem kis elismeréssel bírnak)!

A programban a nevével ellentétben nem csak az angol bajnokságok valamelyikében, de Európa számos pontvadászatában szerepeltetheted imádott klubodat. A készítőknél azért volt némi részrehajlás, (legalább egy picurkát), ugyanis amíg az olasz, spanyol, francia, holland, és belga ligákban „csak" az első, és másodosztályú csapatok között válogathatsz, addig Skóciában és Németországban az első és másodosztályú ligákon kívül még két szintet, harmadik, illetve negyedik vonalbeli csapatokat is találsz. A leginkább persze Angliában tettek ki magukért, ahol a legfelső két osztályon túl még hármat szerepeltetnek, vagyis összesen ötöt!

Ha megtaláltad a jövőbeli munkaadódat, akkor szembesülhetsz végre magával a játékkal is. A programon belül minden üzenetváltás egy belső számítógépen történik, elektronikus levelek (E-mailok) formájában. Ez annyit jelent, hogy amíg máshol híreket kapsz fordulónként, itt E-maileket, és ha válaszolni akarsz, akkor ezt is ennek keretein belül teheted meg. pl.: A karriered első lépése is egy ilyen elektronikuslevélre történő válaszadás. Ebben el kell döntened, hogy milyen célokat akarsz megvalósítani az elkövetkező három idényre (három lehetőséged van, és ez még csapatonként is változik), és a cél függvényében kapod a gazdálkodásodra bízott pénzt. Ebből kell megfelelő létbiztonságot teremtened a klub kasszájában, aminek fontosságát ugye nem kell hangsúlyozni a jelenkori futball világában. Megjegyzem, hogy ha mégis megszorulnál a pénzzel, akkor kérhetsz segítséget, egy un. extra keretből, ami megoldást jelenthet pillanatnyi gondjaidra. Ha ezen is túl vagy, akkor gyakorlatilag rád bízták a csapatot, azt teszel velük, amit jónak látsz (persze csak bizonyos keretek között, mert pl. azt egy józan klubtulajdonos sem engedheti meg magának, hogy az újonnan jött menedzser lapátra tegye a legnagyobb sztárokat, vagy egy félmilliót érő játékosért huszonötmilliót fizessen). Természetesen a játékban te állíthatod be a csapat összes paraméterét, mint pl. a felállást, azt hogy ki hová helyezkedjen, milyen passzokat adjon, ki legyen a csapatkapitány, stb. Az edző feladatkörén túl, a játékban el kell, hogy lásd egy üzleti menedzser feladatkörét is. Te kalkulálod, hogy hány bérletet adjanak ki, és azok mennyi kedvezményt tartalmazzanak, a jegyek mennyibe kerüljenek, sőt azt is te döntöd el, hogy a vendégcsapat szurkolói hány jegyet kapjanak (érdemes a hazai szurkolók létszámfölényére törekedni). Üzleti tevékenységednek van még egy, a klub jövőjét meghatározó része, még pedig a klub létesítményeinek kezelése. Ezek rendkívül fontos bevételi többletet eredményezhetnek a későbbiekben, ill. közvetve fontos szerepük lehet a csapat későbbi teljesítményében. Bevételt jelenthet ugyanis a klubnak a későbbiekben a sportbolt, ahol a különböző relikviákból jelentős összeg folyhat a kasszádba, vagy a parkoló, amely természetesen fizető. A legtöbb bevételed mégis a jegyek eladásából származik, ezért érdemes a stadiont folyamatosan bővítened. A stadion nyolc szektorra van osztva (a két oldalsó, a két kapu mögötti, valamint a négy sarok elem), és ezeket mindet külön-külön tudod csak fejlesztgetni. Egy szektor újraépítése kb. 150-200 napot vesz igénybe, attól függően, mekkora a megépítendő új lelátó. Mindenképpen érdemes tudni, hogy a felújítás alatt, a lelátó adott szektora nem „beültethető", vagyis nézők arra a részre nem mehetnek. Ez jelent pillanatnyi bevételkiesést, méghozzá az adott szektor méretével arányosat de, ha figyelembe vesszük, hogy az addigi hatvan-ezres stadionod a felújítás előtt kb. hétszáz-ezer font hasznot hozott, a felújítás után viszont az új kilencven-ezer férőhelyes stadion után meccsenként tisztán megvan az egymilliós bevétel, a kiesés már nem is tűnik akkora áldozatnak. A játék készítői esztétikai szempontokat is figyelembe vettek a játékban, mert ha kiválasztottál egy bizonyos fajta stadiontípust, amit fel szeretnél építeni, ahhoz ezek után nem tudsz majd csak olyan elemeket építeni, amikkel a már megépített új elem tökéletesen passzol. Azt is meg kell említenem, hogy a stadion, vagy a boltok építése szintén pénzbe kerül, ezért jelentősen csökkentik a klub kasszájában lévő font-kötegecskék számát! A klubnak persze nem csak „pénzcsináló" objektumai vannak, hanem olyanok is, amelyek a csapat kényelmét, gondtalanabb munkáját segítik. Ezek közé tartozik az edzőközpont, a kórház, és a „tehetségkutató intézet". Az edzőközpont nélkül érdemi munkát nem lehet végezni! Ezt az is alátámasztja, hogy amíg ez az épület nem áll rendelkezésedre, addig minimális



Kihirdetett csapatösszeállítás



Liga-, és csapatválasztás



kisegítő személyzettel (különböző segédedzők, pl. támadó, védekező, középpályás taktikákért felelős edzők nélkül) vagy kénytelen dolgozni. Ugyancsak a te választásodon múlik, hogy ki lesz a csapat orvosa, de ő sem jön csak úgy el egy egyszerű kis öltöző méretű rendelőbe, az ő szerződtetése előtt egy kórházat kell építened. Ha külön az utánpótlást kereső edzőt szeretnél, ahhoz (gondolom mindenki tudja már) egy fiataloknak szánt, énáltalam tehetségkutató intézetnek (school of exelence) elnevezett létesítmény szükségeltetik.

A játék alighanem legjobb része, a grafika, melynek segítségével ez a program helyet vívhat ki magának a legjobbak között. Már a menükben is gyönyörű háttérképeket rajzoltak, ám ez csak szerény ízelítő abból, amit a mérkőzéseken tapasztalhatsz. Meccset négy féle módban játszhatsz. A legkevésbé grafikus, mikor a géped két-három másodperces gondolkodás után kiadja a jegyzőkönyvet, amiből minden lényegeset (gólok, sérülések, lapok, cserék) megtudhatsz. Ennél nem sokkal látványosabb az sem, mikor egy három részre osztott pályán narancssárga csík jelzi, hogy a labda melyik zónában van, ill. figyelemmel kísérheted a játékosok teljesítményét is, személyekre lebontva. Az igazi élményt a teljes mérkőzés megtekintése jelenti, de érdemes legalább részleteket megnézni belőle, ez sem vesz túl sok időt igénybe. Maga a mérkőzés, ha végignézed sincs hosszabb, mint tíz perc, ugyanis egy sokszorosára gyorsított óra mutatja az időt, amihez aztán a bíró is igazodik (vagyis nem töltöd majd fél délelőttödet egy rangadó megtekintésével). Az első, amit meg kell említenem, az a stadionok kidolgozottsága. Minden csapatnak külön-külön megalkották a stadionját, de nem ám akárhogyan, hanem körbejárhatóan! Erre a stadion menüpontban adódik lehetőséged, amikor a létesítményed üres. A részletes kidolgozást olyan komolyan vették, hogy a stadionoknak nem csak a lelátói élethűek, de még a tetőszerkezet, és az azt tartó támasztó, függesztő elemek is részletesen kivehetőek, akár a felhasznált vasoszlopok számát is leltárba lehetne venni.

Külön érdekesség, hogy stadionbővítésnél nem csak hogy jegyet nem adhatsz el az átépítés alatt álló részre, hanem a mérkőzések alatt látni fogod, az üres, minden ülőalkalmatosságtól megszabadított, vagy éppen felállványozott szektort. Apró figyelmesség, de mégis óriásit dob az ember hangulatán!

Ha a stadiont ennyire részletesen kidolgozták, akkor nem maradhatott el maga a játéktér sem. A fű mindig az időjárásnak megfelelő, vagyis nyáron kiszárad, télen havas, tavasszal, és az ősi esőzések alatt pedig kikopik, és a kopások helyén jókora sárfoltok maradnak. Ha tehetősebb klubnál vagy, és pénzedet nem szórtad el mindenféle más dologra, akkor érdemes a pálya talajára költened belőle. Ehhez külön szakembert fogadhatsz



Most dolgozom ki a taktikám...

(groundsman), aki mindig értesít téged a pálya aznapi állapotáról, és a pályán folyó munkálatok állásáról. A pályát négy szerkezettel szerelheted fel, amik segítségével függetleníthetned magad az időjárástól. Ezek a locsoló berendezés, a talajfűtés, a vízelvezető csatornarendszer, és egy speciális takaró, amivel lefedetheted a pályát eső, vagy hóesés alatt. Ez azért is fontos, mert rossz talajú pályán gyakoribbak a sérülések, a játék lelassul, és esetleg az eredmények is elmaradnak. Látványból sosem elég, mondhatta a fejlesztőgárda vezetője, mert a program még ezek után is tartogat meglepetéseket. Az egyik ilyen az időjárás. Azon felül, hogy mindig évszaknak, sőt hónapnak megfelelő időjárás van, még egy adott mérkőzés alatt is aktívan változtatja természetét! Nyáron gyors záporok áztatják el játékosaidat, ősszel sötét szürke felhők takarják el, a csak néhány percre előbújó napot! A felhők vonulásával a fényviszonyok is változnak, hol élesen vakító napsütésben, hol pedig sötét árnyékkal borított stadionban vagy kénytelen a mérkőzést szemlélni! Az árnyék is mindig a napszaknak megfelelő, minél később kezdődik egy találkozó, annál laposabbak az árnyékok is! (Azért ez a sok-sok felkiáltójel, mert ezt látni kell, élményszámba megy)! Külön élmény a hóesés is, hiszen a fehér



Kezdődhet a játék!

pelyhektől a pálya túloldala csak homályosan kivehető, és persze hogy gondoltak a labdára is, az sem a megszokott, természetesen narancssárgára cserélték. A játékosok mozgása szépen kidolgozott, engem nagyon emlékeztetett a híres FIFA XX sorozatra (és ez igaz a pályán lévő kamerákra is), ami persze inkább előny, mint hátrány. Nagyszerűen kidolgozták, a fizika törvényei szerint pattogó labdát is! Nem suhan már át a védőd lábán, hanem meg fog pattanni attól függően, hogy hol találták el a játékosod, és az elpattanás iránya is az elvárásod szerinti lesz. Ha valamire panaszod lehet, az talán az arcok kidolgozottsága, bár egy menedzser programban ezt már meg sem lenne szabad említenem, annyira szőrszálhasogatásnak tűnik még önmagam számára is. Természetesen ide is becsúszott néhány hiba, amelyek azonban ritkaság számba mennek, és a játék érdemeiből semmit sem vesznek el. Előfordult például az, hogy egy játékos négy-öt méterről akart elvégezni egy szabadrúgást. Miután a levegőt felkavarta egy erőteljes rúgással, az ellenfél lecsapott a labdára, amelyet nem érintett meg a játékosom (ergo nem volt elvégezve a szabadrúgás), és rúgott egy bombagólt. Bosszantó volt, még akkor is, ha csak egyszer fordult elő. Gyakoribb azonban, hogy a gyengébb képességű kapusok, ahelyett hogy kiütnék a labdát a kapu elől, lányosan belepaskolnak, és a labda behullik a kapuba. Ezt a nagy csapatok drukkerei bizonyára élvezik, de mondjuk egy osztályozót elbukni ilyen miatt igazán bosszantó (megoldásként egyedül egy jobb kapus beszerzését tudom javasolni sajnos).

Nincs nehéz dolgom amikor értékelést írok a játékról. Elmondható, ami a legtöbb EA Sport termékről, vagyis hogy nagyszerű grafikával van megáldva, valósághű, a legújabb adatok alapján készítették, és nincsenek benne valótlan eredmények sem (mondjuk: MTK - A.C.Milan 4:1, ez egyelőre maradjon csak álom). Maga a program kellemes meglepetés, sőt kifejezetten csalódás a jobbik oldalról, ezért mindenkinek csak ajánlani tudom! Menedzserpalánták előre, hátha rajtatok keresztül fog egyszer felvirágozni a magyar foci!

-Szöcske-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

E(talon)A. Sport minőség, meglepetésekkel tűzdelve. Kell ennél több?

végítélet

90%

F.A. PREMIER LEAGUE STARS

★ Nyugaton a helyzet változatlan...

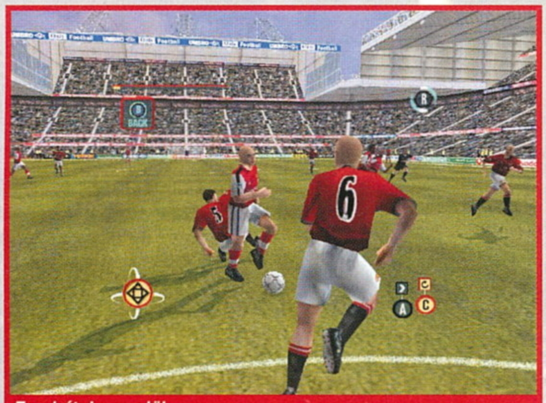
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: EA Sports
Web: www.easports.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A júliusi számban írtam először focitesztet a KByte oldalain, és már akkor is hangot adtam annak a véleményemnek, hogy a labdarúgójátékoknak ideje lenne változtatniuk a legalapvetőbb összetevőiken, mert a ráncfelvarrás — amit az EA-Sports kiadásaiban az elmúlt években hagyományosan követtek — már kevés. Szerencsére ezt a fejlesztők is érezték, mert végre megérkezett az újabb generáció első darabja, az FA Premiere League Stars 2001. Alapjaiban ugyan nem definiálja újra a focijáték értelmezését, de nyilvánvaló jelek mutatnak arra, hogy hamarosan a változás útjára lépnek az ilyen típusú programok. Talán ezért is, na meg a legfrissebb csapatfelállások és taktikai megoldások miatt tartották fontosnak a játék nevébe építeni a 2001-es dátumot, hiszen ezek 2001-ig biztosan nem fognak megváltozni. Persze megint többféleképpen lehet majd értelmezni ezt a két oldalas értékelést, mivel függetlenül a jó játszhatóságtól és a szép grafikától, azoknak, akik a bonyolult, komplikált menürendszert és a minél szerteágazóbb opciótengert részesítik előnyben, azoknak szerényebb lesz az öröme. Jómagam jobban szeretem az egyszerű és könnyen érthető navigálásokat, ráadásul ebben a programban a játszhatóság és a mérkőzések hangulata óriásit javult, ami bőven feledteti a kevesebb gyakorlási lehetőséget a régebbi EA-Sports alkotásokhoz képest.

Kezdjük az elején a dolgot! Az intró nem sok ötletet vonultat fel és gyakorlatilag egy analóg asztalon megmontírozott rövidfilmet digiztek be. Rossz pont. Az Euro 2000 elsöprően jó és látványos intrója után, már kifejezetten laposak ezek a bejátszások, még akkor is, ha a legszebb gólokból és a leglátványosabb jelenetekből sikerült összeollózni a válogatást.

A főmenüben az első és természetesen legszembetűnőbb dolog a már fent említett egyszerűség. Nincs semmi extra előttünk, egy választható kétirányú gomb, valamint két figura pörög a háttérben, melyekről az ember azt is gondolhatná, hogy amolyan “autó-cuppantós” plüssmacik. A Premier Liga mérkőzéscsokráról van szó, így mindenféle extra meccsfajtát mellőztek a készítők. Nincs aranygól, nincs általunk összeállítható bajnokságrend, semmi olyan, ami egy jól megszokott Fifa-játékban már-már lassan szériatartozék volt. Persze azért akad némi vigasz a kákán is csomót keresőknek, mivel összeállíthatják maguknak saját kis csapatukat az angolok legjobbjaiból és akár nekivághatnak egy általuk kiírt tornának is. Ez persze méreteiben messze nem éri utol a premier ligát. Érdemes az edzésről is szólni pár szót, mert a játék sok pozitívuma közé sikerült egy nagy mellefogás-téglát is beépítenie az Electronic Arts csapatának. A kérdés ugye az, hogy miért kell egy ilyen játékba az edzés (training) pont? Azért, hogy megtanuljuk kezelni a játékosokat, ráadásul ebben a játékban valóban igencsak megváltoztak az irányító gombok, és az eddigi próbálkozásaim ellenére úgy vettem észre, hogy ezen itt nem is lehet változtatni. Magyarul: nem lehet saját gombkiosztásod, (ez persze nekem kissé gyanús, de lehet, hogy mégis így van), mivel erre nem találtam menüpontot. Akkor viszont jó lenne, ha a gyakorló módban ezeknek a gomboknak a használatát tanítgatná meg a gép minden olyan játékosnak, aki most kezdi a fociőrületet, vagy csak egyszerűen olyan szinten beállt a keze egy másik gombkiosztásra, hogy nem nagyon tudja kezelni a játékot, legalábbis egyelőre. Sajnos ebben a tréningben nem ezt tesszük, itt csak két alpont közül választhatunk, és ami fájó, hogy egyik sem a szó, hagyományos értelmében vett gyakorlás. Vagy edzőmérkőzést játszunk, vagy tizenegyeseket rugdalunk. Már elnézést, de mekkora hülyeség az edzőmérkőzés egy focijátékban? Ha gyakorolni szeretném magát a játékot, akkor barátságos meccsre kihívom a leggyengébb ellenfelet és 1-szeres idővel 90 percig tanulgatom a gombkiosztást. Teljesen értelmetlen és felesleges. Talán a tizenegyesrúgások némileg többet használnak, de azokat sem lehet úgy igazán gyakorolni. Még a legbutább foci antitalentum is tudja, hogy egy tizenegyest csak rosszul lehet rúgni, így a kapussal gyakorolni felesleges, a lövő játékossal meg úgysem nagyon lehet semmit megtanulni egy közeli bombázással kapcsolatban. Egyszóval elhibázott a Training menüpont és egyáltalán nincs semmi haszna. Vannak viszont a játékban új dolgok és pontrúgási rendszerek (mint például a gólveszélyes szabadrúgások), melyeket kifejezetten gyakorolni kellene, ám azokat nem lehet, csak élesben, a saját kárunkon. Na, mindegy. Órákig tudnám még húzni magam ezen az egy ponton, mert ha még megfelelő gyakorlóopciók is lennének a játékban, bizony nagyon a spiccen lenne. Persze ezeknek a hiányosságoknak a pótlása nem lehetetlen, csak tovább tart mérkőzésenként szabadrúgásról-szabadrúgásra kitapasztalni, hogy merre, mit és hogyan kell csavarni. Tény, hogy ennek is megvan a maga mazochista szépsége, de akkor térjünk most vissza a bajnokságra. Ha kiválasztottuk a csapatunkat, nekiláthatunk a technikai paraméterek és a taktikai beállítások alapos és hosszadalmas csemegézgetésének. Erre nem fogok különösebben sok helyet pazarolni, legyen elég annyi, hogy szinte mindent belőhetünk, amire csak ember gondolni tud egy focimérkőzéssel kapcsolatban. Vehetünk és cserélhetünk játékosokat, árakat szabhatunk, de ezt nem szükséges ecsetelnem igazán senkinek. Azt viszont igen, hogy mit jelentenek a mérkőzés előtti utolsó képernyőn látható jelölések. A csillagok a támadást, a védekezést és a megosztott legfőbb paramétereket jelölik. Alatta az X azokat a játékosokat hivatott feltüntetni, akik sérülés miatt nem játszhatnak a meccseken.


Na ezt már én is belőttem...!!!


Egy hátul, egy elöl...


100 %-os helyzet volt... kapufa lett:-((



Rokonlelkek

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000
Eidos-ék bajnokok ligája sem volt rossz próbálkozás, ám láthatóan akad még mit tanulni az EA -kollégáktól.
(ld. *576* '00/7 — 79%)

EURO 2000
Az EB-után, igazán megvolt a hangulat és a kedv egy ilyen játékhoz. Be is jött... szerintem.
(ld. *576* '00/7 — 86%

Lentebb a piros lap természetesen az eltiltottakat jelöli, ám a legfontosabb mégis a legalsó jelölés lesz, ami a játékosok erőnlétét mutatja, pontosabban azokét, akik valamilyen okból 50%- alatt vannak. Őket jobb, ha be sem küldjük a pályára, mivel csak lézengenek, ráadásul az erejük is folyamatosan csökken a mérkőzés alatt. Ha egy játékos erőnléte nagyon alacsony és a pályán hagyjuk, megnő az esélye annak, hogy egy nagyobb becsúszást követően képtelen lesz összeszedni magát, és 4-5 mérkőzésen keresztül sérültként szerepel csapatunk névsorában. Ennek semmi értelme, mivel egy gyenge játékost 1, maximum 2 pihenőmeccs után már újra a pályára küldhetünk. Félreértések elkerülése végett: nem az lesz 50 % alatt, aki gyenge vagy béna. Akár Shearer vagy Beckam is veszíthet formájából, ha erejüket meghaladó feladatokat bizunk rá, vagy túlzottan kihajtjuk szegényt a meccsek alatt.

A mérkőzésekhez érve, a szabályokat tekintve bár nincsenek egetverő újítások, az apróbb módosítások mégis jelentősen növelik a kellemes hangulatot. A bíró szigorát és minden hasonló tulajdonságát megadhatunk, ezzel is testre szabva a játékot. És akkor elérkeztem, ahhoz a részhez, ami számomra kiemeli a játékot a többi közül, és egyértelműen mutatja: ha lassan is, de az EA Sports is átfogalmazza régebbi definícióit.

A mérkőzés grafikailag (bár jobb, mint bármelyik eddigi elődje) mégsem annyira újszerű, hogy generációváltásról beszélhetnénk. A hangulat tekintetében, már annál inkább. A stadionok atmoszféráját remekül áthozza a program és az évek alatt megkopott és elcsépelt közvetítői szószátyárkodások is megújultak. Nem állítom, hogy nem hallunk ismert mondatokat, de a kommentátorok száma és az általuk kimondott mondatok skálája is nagyban gyarapodott.

Jól sülnek el a stadionokban, a mérkőzésektől függően "telepített" különböző zászlók is, és ami a legjobban átjött, az a szurkolók csapattól függő biztatása. Kihallani a "Liverpool" vagy a hangos "Go, Manchester ,go!" - üvöltéseket, melyek a maguk nemében talán nem újdonságok, ebben a programban mégis jobban realizálódnak mint máshol. A játékosok mozgását remekül modellezték és üdítően hat, hogy végre már a repülő labdákba is "beletehetjük" magunkat. Ez eddig is ment néha-néha, ám ebben a játékban nem kell imádkoznunk, hogy elkapva a megfelelő századmásodpercet, röptében továbbrúghassuk a labdát, amely egyébként a közvetlen hátunk mögött álló játékos bombája a kapu felé. Nekem a legtöbbet a csúsztatott fejesek "jöttek be", mivel azokat viszonylag egyszerű kivitelezni. Csak be kell állni a kapu elé és a megfelelő pillanatban, fejelni egyet. Maga a gólöröm is sokat fejlődött, mivel már a gép is kategorizálja a gólokat. Van a normál és a "Star Goal", aminél sokkal intenzívebb és jobb a ünneplés. Néha ennek ellenére bosszantó, amikor a játékosunk magától kifut a reklámokon kívülre, majd a bíró ezt egy sárgalappal jutalmazta. A labdakezelésnél is akadnak változások, de ezek közül a legszembetűnőbb a játékosok erőnlétének az összefüggése a passzokkal. Minden játékosnak láthatjuk a fizikai állapotát, ha nála van a labda. A mérkőzések első felében ez még nem fontos, mert mindenki erős és friss, ám a vége felé már elgyengülnek, melyet a gép úgy érzékeltet, hogy pontatlanok lesznek az átadásaink, vagy egyáltalán nem tudunk passzolni. Na, ez utóbbi ismét felnyomta az agyvizemet, mert ennyire drasztikusan azért nem kéne mégsem belenyúlkálni a játékba. Rendkívül idegesítő, amikor nem tudunk passzolni, pedig ha csak egy embernyit továbbítanánk a labdát, már 100 százalékos gólhelyzetben lennénk. Ha már itt tartunk, további nehézséget jelent az is, hogy már nem olyan egyszerű jól eltalálni a labdát még akkor sem, ha a kapunak a közvetlen közelében vagyunk és csak a kapus áll köztünk és a gólvonal között. Régebbi játékokban, ilyenkor csak "nyomni" kellett és máris bent volt a labda 10 rúgásból 7-szer. Itt a gomblenyomástól függ az erő és a magasság is, így ha sokáig nyomunk, nem lesz jó az irányzék, és bizony fölémegy a labda.



Hja kérem, ha a Fradi stadionba ennyi ember férne...



Pontrúgás először... másodszor... senki többet? Harmadszor!

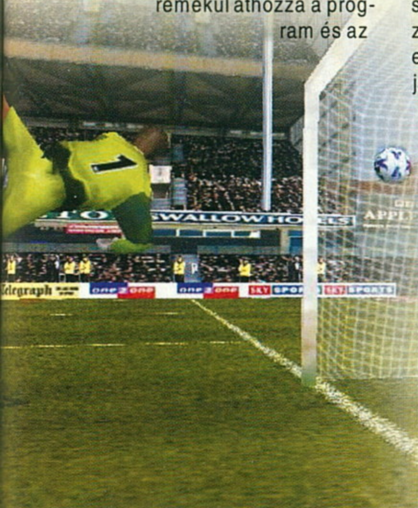
A kapusok mozgása is jó és talán sikerült kicsit javítani a "hátravetődésen" is, amiről az Euro2000-es cikkben írtam. Szebb a mozgás és élethű a vetődések mozgássorozata is, sőt a labdafogás sem annyira biztos, mint az elődöknél, mert nem fogják meg lazán a 25 méteres lövéseket a hálóőrök. A legjobb és számomra leghasználhatóbb újítás, mégis a szabadrúgásoknál látható, azokból is a gólveszélyeseknél, tehát ahol a labda "lőtávolon" belül van. Amikor nekiállunk a rúgásnak, a kép jobb alsó sarkában látjuk a labdát, és két vonallal határozhatjuk meg, hogy pontosan melyik ponton kívánjuk megrúgni. Ezzel érhetjük el, hogy akár csavarodik is, és tényleg veszélyes lövés száll a kapura. Ezt lenne jó gyakorolni a Taining módban, de csak a mérkőzések alatt lehet, persze idővel itt is beindul a lábunk!

Apró hibaként felrovom továbbá, hogy a gép saját maga határozza meg a labdához legközelebb eső játékost, és azt is igencsak sután, így a támadások, de leginkább a védekezések közben, olykor-olykor problémás lehet egy jobb becsúszás is. Apropó becsúszás! Na, azokra figyeljetek, mert a bíró szigorúan bünteti az elkésett próbálkozásokat, ahogy azt a Fifa legújabb szabályai is diktálják. Még a legelnézőbb fokon is kiállít, ha mondjuk egy elfutó csatárt sikerül "lerúgni".

A szögletek, és bedobások terén sincs nagy baj, de készüljetek fel itt is, hogy eltart egy ideig, mire sikerül megtanulni, hogy merre, hogyan és legfőképp kinek fogja rúgni, vagy dobni a labdát a játékosunk. Én a mai napig rendszeresen odadobatom a kapussal az ellenfél támadóinak a labdát, de még nem sikerült rájönnöm, hogy miért, vagy miből. Már minden gombot és minden variációt megpróbáltam, mégis folyton előkerül valahonnan egy csatár, a málé Seaman pedig, a lábai elé vágja a labdát!

Mindent összegezve jó lett az FA Premier League Stars 2001 legfőképp, mert végre formabontó. Elsőre talán ez nem látszik rajta, de aki évekig játszott hasonló játékokkal, érezni fogja a változásokat. Sok apróság újult meg a játékban és jómagam ennek határozottan örülök, mert — valljuk meg — már lassan kezdett unalmassá válni az állandósult séma, a megszokott hangokkal. Még egyszer hangsúlyozom: ne azt várjátok, hogy kör alakú pályán fognak repkedni a játékosok, de ami egy ilyen kötött és tradicionális játékban megújítható és javítható, azt az EA Sports elkezdte javítani és megújítani.

-Adam-



külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

„A változás jó..."

végítélet
89%

MTV SPORTS SKATEBOARDING

★ PERDÜLJ-GÖRDÜLJ, DE VIGYÁZZ, BELE NE LÉPJ!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Darkblack
Kiadó: THQ
Web: mtvsports.thq.com/skateboarding
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: —

A Sky Channel-t éjjel nézegető srácokkal kezdődött, akik a sportműsorból ellesve láttak neki az akrobatikus mutatványokat megtanulni, így pár év alatt hozzánk is eljutott a gördeszka-őrület. Nem kell manapság sem messze menni, ahhoz, hogy egy-két látványos ugrást megnézhessünk, elég a Hősök terén vagy bármely nagyobb metróaluljáróban megállni és bámulni a fura „deszkás"- arcokat. Elképesztő!

Jómagam sosem lennék képes ilyen mutatványokra, de szerintem ponti kassza és pénzforrás áll rendelkezésére az arcoknak, ami a TV-t is hajtja, így már csak a fejlesztőgárda tudása volt kétséges. Én nem ismertem eddig MTV-játékot, de valahogy már az első blikkre rossz érzés fogott el a fejlesztők munkájával kapcsolatban, még akkor is, ha eme csapat a THQ volt, és szomorúan kell állítanom, hogy félelmem be is igazolódott. Rögtön az első dolog, ami a játékban tönkretette a kedvemet az a központi menüoldal.

Egy nagy rakás semmi. Nem hittem a szememnek! Ha azt mondom nektek, hogy 3 évvel ezelőtti az arculat, akkor elfogultan és túl jóindulatúan fogalmazok. Elnézést, de ez egy nagy rakás sz@*! Erre a tényre történik utalás a leírás alcímében is! Ja, mielőtt elfelejteném: ne lepődjetek meg, ha a gép minden alkalommal elindítja az auto-installt,



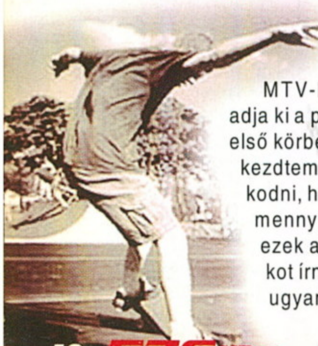
Hát tud valaki ilyen látvány mellett koncentrálni?!



Magas ugrás, alacsony színvonalon...

jó páran így vagyunk ezzel. Nekünk viszont itt van a PC, ami arra hivatott, hogy különböző programokkal elhitesse velünk: mi is ugyanúgy tudunk majd ugrálni (még ha virtuálisan is), mint a profi srácok. Erre lenne jó az MTV Skateboarding is, ám már a bevezető alatt le kívánom szögezni, hogy a játék színvonala messze elmarad az megkívánttól, még akkor is, ha a legfontosabb funkciók és mozgások megközelítik az elfogadhatót.

Első benyomások



Amikor láttam, hogy az MTV-Interactive adja ki a programot, első körben azon kezdtem gondolkodni, hogy vajon mennyire tudnak ezek a srácok játékot írni. Gondolom ugyanaz a köz- amikor berakjátok a CD-t, függetlenül attól, hogy már felraktátok a programot akár többször is. Nem érdekli, ő installálni fog!

Tartalmilag is bukós

Az alap menüpontok között nincs valami nagy választék, ha viszont megnézzük az opciókat annak reményében, hogy majd beállíthatunk minden apróságot, ott látjuk igazán, hogy milyen gyatra lett az egész tartalom. Semmit nem állíthatunk be, a hangerőn kívül.

Meglepve tapasztaltam, hogy helyet kapott a MULTIPLAYER-mód is a játékban, így rövid úton rákattintottam, ám a döbbenettől letüdőztem azt a két deci kólát, amit épp kortyolgattam. A gép kedvesen kiírta, hogy ha már a multiplayer-t választottam, ugyan dugjam be a második kontrollert. Mit? Gyorsan megnéztem, vajon a PSX-en játszanék éppen, csak valamilyen okból nem vettem észre? Nem értem a dolgot! Az, hogy ez a pont nem a Net-es játék legyen, még elképzelhető volt számomra, de így már határozottan lelombozott a dolog. Talán egy konzol, vagy játéktermi automata átirat lenne? Akkor viszont miért nem vették a kedves urak a fáradságot, hogy bizony kicseréljék a feliratokat?

Visszatérve az opciók enyhén hiányos listájához, felmerülhet a kérdés, hogy egy játékban, ahol gördeszkákon ugrálnak az emberek, mit kellene az opciókban beállítani? A nehézséget, a sebességet, a bírók értékelésének szigorúságát, egyszóval apró de hasznos dolgokat.

Mégis a legnagyobb hiányosság egy segítő menüpont kihagyása. Őszintén bevallom nektek, hogy jómagam türelmes ember lévén, jó két, két és fél órán át próbálkoztam, hogy használható ugrásokat tudjak kivitelezni a játékban, de sajnos eme elképzeléseimet nem koronázta siker. Nem feladva a dolgot, áthívtam egy deszkás cimborámat, aki mégis érti a dolgot, és ha mást nem, talán annyiban tud segíteni, hogy elmagyarázza az ugrások feltételeit (mihez kell nagyobb sebesség, melyik éri a legtöbbet vagy hol kell ugrani a rámpán, hogy a legtovább repüljünk... stb.). Ő mindössze 25 percig bírta és utána megjegyezte, hogy ebben a játékban annyi valósághűség van, amennyi bort egy üvegből egy kés hegyével tudunk kivenni (hogy ily Shakespeare-i magasságokba szárnyaljak). Szerinte nem elég, hogy kiismerhetetlen az irányítás, ráadásul még irreális a deszkások mozgása is. Vagy három percig ájuldozott az első pályánál az ugrások lehetséges magasságán, ami jó tizenöt méter. Egy üres medence oldaláról elrugaszkodva addig „túráztatta" a deszkát, amíg beverte a fejét a stadion tetejébe! Mi az irreális, ha nem ez?

Nesze semmi, fogd meg jól!

A játéktípusokkal kapcsolatban az elsődleges probléma a tartalmi laposság. Az első pont a Freeplay, ahol elvileg gyakorolhatnánk min-



Hajtok a TV-re!



Hajóvonták találkozása...

denféle ugrásokat, ám azt kell mondanom, hogy nem sok „örömünk" lesz ebben a részben sem. Nem elég, hogy nehézkes és valamilyen szinten kiismerhetetlen a játék, ráadásul ebben a pontban bizonyos egyéb deszkások újra és újra nekünk jönnek majd. Ne lepődjetek meg, nem néznek a szemük elé! Ha valaki esetleg eme írás után is elszánja magát, hogy bepróbálkozzon a játéknál, az bizony ebben a pontban fogja eltölteni idejének a nagy részét. Egy hangárban gyakorolhatunk, ahol mindenféle rámpa, teknő és korlát áll a rendelkezésünkre, csak persze tudni kéne használni.

Ez követi a Lifestyle-mód, melynek lényege a versenyről-versenyre való utazgatás, esetleges nyereményekkel és jobb helyezésekkel. Itt már időkomponens is nehezíti a dolgunkat, így bőven kell iparkodnunk, ha még az óra csörgése előtt meg szeretnénk ugrani azokat a varázsmozdulatokat, melyek esetleg pontot érhetnek. Ebben a részben még van némi ráció a játékban, ám a következőben már aligha, ez ugyanis az MTV-hunt.

Itt nincs más dolgunk, mint a pályán szerte-szana elhelyezett MTV-logokat összeszedni minél előbb, lehetőleg esés nélkül. Talán ha a készítők nem azon törték volna a fejüket, hogy vajon hova lógassák fel azt a fránya logot, hanem a játékot elöntő bug-okat próbálták volna kijavítani, nem lenne ennyire szánalmas az egész.

Ha már a bug-oknál tartunk, annyi hiba van a játékban, hogy szinte egyszer sem tudtam úgy elesni, hogy a poligonok ne takarják be az emberkém egy részét. Nem egy alkalommal egyenesen átmentem a rámpán a felsőtestével a palinak, ami egyszerűen nevetséges. Grafikailag még rendben lenne a dolog, de sajnos ez a folyamatosan jelentkező probléma ismét meggyőzi a játékos arról, hogy bizony nem sok energiát fektettek a fejlesztésbe, vagy ha igen, akkor viszont piszok amatőr banda tákolta össze a játékot.

Hátravan még a Survival (túlélő) mód, ahol versenyben kell maradnunk a gép által adott emberkék ellen, és a legvégén találhatjuk a Stunt módot, ami egy hosszú amolyan síugró sáncról való nekifutás utáni ugrás. Ennek sem látom sok értelmét, mivel (bár bemutathatunk mindenféle akrobatikus dolgot, miközben repülünk a kocsik felett) gyakorlatilag nincs értékelés. Amikor eljutunk a rámpa végére, kiírja a gép a legjobb 5 eredményt és ennyi. Ha rajta vagyunk a listán, akkor „dejó", ha nem, akkor nem. Értelmetlen és legfőképp felesleges az egész. Talán segítségként elárulnám azok kedvéért, akik mégis megnézik a programot, hogy itt a SPACE lenyomásának ügyes variálásával tudunk elrugaszkodni, hogy legalább átérjünk a sánc túloldalára, és ne landoljunk a „trabantok" végeláthatatlan rengetegében. Valahol a rámpa kétharmadánál kell lenyomni a gombot és közvetlen az ugrás előtt (az elrugaszkodás pillanatában) elengedni. Az első sikeres ugrások után majd megunjátok ti is, hiszen szinte teljesen értelmetlen.

A deszkások kínálatában még rendben van a dolog, mert kor, ügyesség, egyensúly és irányítás szempontjából választhatjuk ki, hogy kivel vágunk neki a pályának. A deszkák színét és ruházatunkat is megadhatjuk, persze ez teljesen másodlagos, hiszen így szép ruhában és jó színű deszkával fog a fejünk kilógni a képből a gyér grafika miatt. Sajnos a játékban érezhetően nem oda összpontosult a figyelem, ahova kellett volna. Szépen meg van oldva, hogy az aláfestő zenét kiválaszthatjuk, van Deftones vagy akár Cypress Hill húzhatja a „deszkaalávalót", ám ez sem igazán pótolja a játszhatóságot, ami egész egyszerűen eltűnik a játékban. Kicsit objektívebben nézve én nem tudom és nem is tisztem, hogy kritizáljam az MTV—kultúrpolitikáját, de úgy érzem, hogy ebben a játékban is a divat és a zene lett a legfontosabb és nem maga a játék.



Jó hangulatú deszkás játékot már láttam, és nem tűnt egy elérhetetlen színvonalnak egy esetleges folytatás vagy hasonló program elkészítése, ám sajnos az MTV Skateboarding egy olyan játék lett, ami szinte semmi olyan jegyet nem hordoz, ami sikeressé — mit sikeressé- használhatóvá tehet egy ilyen programot.

-Adam-



Jéééé... látom a házunkat!!!



Íme a játék menüje — igaz, hogy nem szép, de legalább ronda:-)



Derékba tört a karrierem...

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Kutyakaki az étlapon! Ha nem látom, nem hinném el...

végítélet

49%

RAGE RALLY

★ Siralom Rally 2000

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Rage Software
Kiadó: Rage Software
Web: www.rage.co.uk
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D, Glide
Multiplayer: —

Az autós játékok mindig is két irányvonalat képviseltek. Vannak szimulátor autós programok, ahol az élethű viselkedés, és a kiváló telemetria a fő meghatározó eleme egy-egy alkotásnak. Ezek általában még kiváló grafikával is párosulnak. Ilyenek, pl. A Viper Racing és az NFS5, TOCA és persze van az arcade kategória, ahol a grafikai kivitelezés és a hangeffektek az igazán domináns tényezők, az autó viselkedése nem annyira számít, legalábbis nem túlzottan lényeges.

Az utóbbi kategória elsősorban konzolon dívik, mivel a fiatal generáció nem azzal foglalkozik, hogy az autó hogyan viselkedése hogyan tükrözi a valóságot, inkább a járművek választéka és az esetlegesen megvásárolható upgrade-k színesítik a programok többségét. Ezek az átiratok, mind a játéktermi „autós" programok butított verziói, de vannak teljesen független próbálkozások, is, mint pl. a Gran Turismo, amely a PSX-es világot jó ideig lázban tartotta, ami a „real driving simulator"-tól igen messze esik, bár a Polyphony-s fiúk határozott véleménye az, hogy ők egy teljesen realisztikus autós játékot alkottak.

Egy igazi szimulátorban, nagy általánosságban minden olyan viselkedés megtapasztalható, amely egy igazi autót jellemez. Jó példa erre a motorfék, ami nagyon kevés programban található meg, viszont a Viper Racing-ben tökélyre fejlesztettek. További lényeges dolog az autó tehetetlensége és a fékezésekre, gyorsításokra való reagálása. Talán még ennél is leglényegesebb dolog a kormányzás, e nélkül nem sokat ér egyetlen program sem. Igen elrettentő bizonyítéka ennek a Rally Champioship 2000, ahol az autó kormányzása nem a futóműhöz, hanem az autó középső súlypontjához viszonyított. Emiatt az autó úgy kanyarodik, mintha középen egy jókora fúróval át lenne döfve, és az ezen áthaladó tengelyen fordulhatna el az autó jobbra, illetve balra.



Az esetek többségében fémjelzi a program minőségét, a CD kihasznált kapacitása. Igaz ez a rallys programok legújabb „gyöngyszemére" a Rage Rally-ra is. Kézhezvétel után rögtön kiderült, hogy a program méretei, nem túl gigásziak. Full Installban nem egészen 118 Megabyte helyet foglal el, amiből 74Mega zene. Némileg meglepődtem, hogy a Incoming című lövöldözős játékáról híressé vált cég, most rally program írására és megjelentetésére szánta el magát. A Rage ekkora baklövést még nem követett el eddigi pályafutása alatt.

Telepítés után a program a teljes CD tartalmát bemásolja a célkönyvtárba, ahol még az előre elkészített registry fájl is mellékelve van. Többek között bemásolásra került a Direct X 7.0-ás verziója, hadd foglalja a helyet (????).

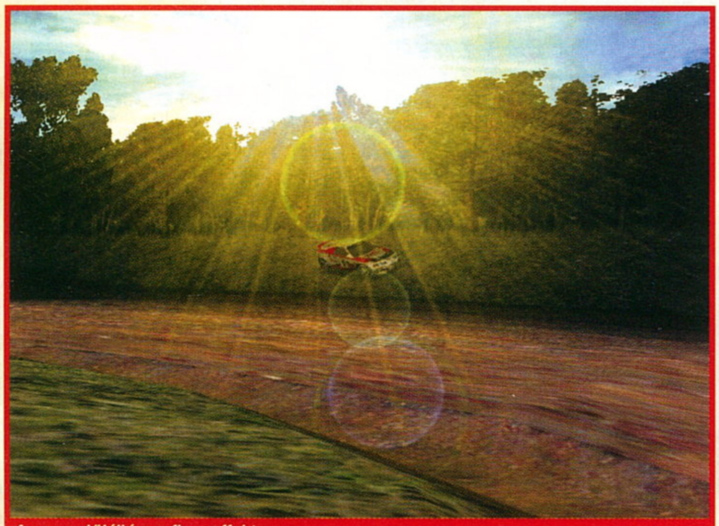
A grafikai és audió beállításokat a gyökérben helyet kapott cfg3dr2000.exe programocskával végezhetjük el. A játék támogatja a 16/32 bites textúrák megjelenítését egészen 1280x1024-es felbontásig. Az EAX támogatás természetesen hiányzik, helyette választhatunk A3D gyorsítást, vagy szoftveres 3D hangzást, amelyet kifejezetten ehhez az engine-hez írtak. A vicc az, hogy az A3D hangzást egy pillanat alatt hozzárendelhetjük a Live kártyához. Tapasztalataim szerint teljesen mindegy, hogy melyik 3D hangzást választjuk, az eredmény ugyanis mindig ugyanaz.

A program menürendszere egyszerűen fenomenális. A milliónyi menüpont között billentyűzettel nem, de egérrel annál vidámabban választhatjuk ki az aktuális opciókat. A menü hátterében egy Colin McRae fan által összegyűrt fotó szkennelt mása látható, ami az elérhető maximális vizuális élmény tetőfokát nyújtja, mondjuk Albániában. Ennyire primitív menürendszert még a shareware játékokban sem találni. A kiválasztott menüpont köré megalkotott aura a C64-en grafikus karakterekből kirakott kerethez hasonlít. (Meg-eshet, hogy a srácok egy jobb gépről (C64) butították a játékot.) A kereten való klikkelés hatására az amúgy hófehér keret, gyönyörűséges piros színbe vált át. Az opciók menüben lehetőségünk van a minden eddigi grafikai motort megszégyenítő 3DREAM engine konfigurálására. Bekapcsolhatjuk az árnyékokat, a port és a füstöt (Bár az egész játékban nem látni se port, se füstöt, de a lényeg az, hogy az engine tudja.) Engedélyezhetjük a sunflare effektust és aktiválhatjuk a High Detail módot.

Visszatérve a fő menübe, itt választhatunk Demo, Arcade, és Time Trial módok között. A Demo mód igen



Becs' szóra, hogy nem én sároztam össze az autót!



Az egyedülálló sunflare effekt...



érdekes és formabontó, mivel még egyetlen programban sem láttam akkora hülyeséget, hogy ezt a módot külön kiemelve, mint menüpontként választható legyen.

Ha rászántuk magunkat a versenyzésre, akkor kettő darab autóból választhatunk (Lehet, hogy cheat-el még egy Trabant is behozható)? Az egyik meseautó a Rage Typhoon 4WD nevet viseli, amely 270bhp teljesítményre képes. A másik tünemény a Rage Phantom 4WD névre hallgat, amely 300bhp-s. (Csak azt tudnám mi az a bhp?) **(Megkérdeztünk nálunk okosabbakat, és ők azt mondták, hogy a brakehorsepower a fékpadon mért, vagyis a gépkocsi tényleges, nem gyári átlag lóerejét jelöli — Sz.JVC.)** A legszebb a dologban az, hogy az autók jobbkormányosak, valószínűleg csak angol piacra orientálták ezt a csodálatos produktumot.

A választható pályákból mindössze négy darab van, ezek: Goldstone, Luger, Quarry, Dison. Ezek az elnevezések roppant eredetiek és kreatívak. Az autók kidolgozottsága átlagosnak mondható, de az üveg kialakítása egészen érdekesre lett, az autóba ugyan belátni, de egyes nézőpontokból mintha egy alumínium lemez lenne az üvegek helyén. Az autó legjobban kivitelezett része a felni és a gumi, ahol még a bordázatot is látni. Sajnos a verseny alatt az autóink egyáltalán nem sérülnek, sőt mi több, még sárosak sem lesznek. Az autók alja egy sima light-sourced map, semmi textúra, ami felboruláskor igen érdekes látványt nyújt.

A motorikus szimulációval is akad némi probléma, ha mondjuk 4. fokozatból visszadobjuk a váltót R (hátramenet) fokozatba az autó olyan viselkedést mutat, mintha N-ben (üresben) lennénk. (Miközben a váltónak szét kellene szakadnia, vagy legalábbis egy radikális motorbeállást várna az ember)! A sebességváltóból egyébként kimaradt az üres fokozat.

A Rage által kifejlesztett szuperautók egyforma sebességgel haladnak murván, betonon és füvön. Az autók másik kiváltsága a felboríthatatlanság, ha mégis sikerülne az autónk, azonnal „talpra áll" és már folytathatjuk is az utunkat. (Valószínűleg az autók beépített tőkesúllyal rendelkeznek, amit Ötvös Csöpi-től kölcsönöztek.) A járművek telemetriája siralmas, semmi rugózás és a futóművet mintha az alvázhoz csavarozták volna.

Néhány speciális effektet is beépítettek a programozók, ebből a legjobb az, amikor a fakorlátnak nyomott karosszéria szikrázik. Az irányíthatóság szintén nagyon elkeserítő, az autó még kis sebességnél is úgy viselkedik, mit egy bob (a középpontos kormányzás tipikus esete). A grafikai engine-ben is súlyos hibák jelentkeznek: A textúra illesztések hibásak, sok a lebegő poligonfal, ami 2000-ben már kifejezetten égő. Ez az effektus már a verseny kezdeténél szemet szúr, az autók mintha egy kisebb tóban állnának. Ha a programot lenyomjuk task-ba, az ablakon a következő szöveg olvasható: Rage Rally — DX7 TnL. (ho-hó)



Kissé csúszós ez a havas pálya...



Varázslatos ez a sok műszer, nem igaz?

Tehát már támogatja a T&L-t, de egy ilyen bugahegy és minden finomítást mellőző program esetében mi szükség van a hardveres geometriai gyorsítás használatára.

Egy átlagos konfiguráción PII450 128M Ram is 30-40fps értéket produkál, ami jónak mondható, a T&L használatára valószínűleg csak a Ge-Force kártyák eladásakor veszik hasznát. Gyanítom, hogy ez a program nemsoká a full dobozos videokáryák mellé adott ajándék lesz, mint annak idején az Incoming.

A pályák nagyon egyhangúak, szinte csak a földet és a kanyarokat variálták, kevés a külső tereptárgy, így a táj nagyon sivár. Versenyzés közben, ha a terelő táblákat kikerüljük (van, ahol lehet) akkor jókora távot vághatunk le egy-egy kör hosszából, természetesen a szoftver ezt sem vizsgálja, és vidáman osztogatja a Best Lap érdemrendet.

Díjazandó, hogy a programot ellátták mind külső és belső nézettel. A utastérből nézhetünk előre és hátra, ahol a bukócsöveken és a pótkeréken áttekinthetve nézhetünk visszafelé. A belső nézet kialakítása kissé hanyag, a kormányon kívül semmilyen mérőműszer sem található. Az F5 billentyű megnyomásával egy közeli külső nézetet aktiválhatunk, ahol tisztán látszik, hogy gáz nélkül és behúzott kézifékkel csoda autónk kereke forog, és lassan komótosan halad előre.

További érdekesség a startfény, ahogy a semmiből beereszkedik és ugyanoda tér vissza. Próbáljuk ki a következőt: várjuk végig a startot, és utána gyorsan kormányozzunk balra. Na mit látunk? A lámpát tartó konzol az autónkkal együtt mozog, majd hirtelen eltűnik.

Nagyon pozitív a Preview Track opció, amivel a bejárandó pályán gyorsan megtekinthetjük, ezzel könnyebbé téve a kanyarok betanulását. A hangok nem túl rosszak, mivel csak egyfajta motorhangot építettek be, ami nem is annyira rossz.

A választható négy pályához különkülön zene tartozik. A zenék lejátszása töltés közben néha el-elcsuklik, ez a kiváló időzítésnek köszönhető, jobban jártak volna, ha a zenéket a Media Playerrel játszották volna le. Képzeljük csak el, mit történne, ha a zenék Mpeg formátumban lennének tárolva.

Sajnos a tereptárgyak némák, a vízesés mellett elhaladva, annak hangjából semmit sem hallunk. A visszajátszások a program többi részéhez képest sokkal jobbak, viszont egy kicsivel több kameranézet nagyon sokat dobott volna a megjelenítés minőségén.

A számítógép által vezérelt vezetők nagyon buták, össze-vissza kacsáznak az úton, és sűrűn ütköznek a korlátnak. Ha pedig valaki lerobban, annak gátlástalanul rohannak a hátsó felébe. Ha a pályán esetlegesen visszafelé haladnánk, ebben az esetben semmi sem állja az utunkat és a „wrong way" felírat sem jelenik meg.

A rally futtatásához szükséges minimum konfig egyszerűen nevetséges, még hogy egy ilyen kaliberű program futtatásához Ge Force256-ra vagy Voodoo III-ra lenne szükség.

A maximált konfiguráció hangsúlyozása helyett a programozók jobban tették volna, ha a szoftver optimizálásával foglalták volna el magukat.

Mindezek ellenére a program irányítása nehezen, de megszokható. A kanyarokban való csúszás kifejezetten élvezetes, de igen sokat kell gyakorolnunk, hogy ne ütközzünk a korlátnak. A havas pálya nyújtja a legnagyobb élvezetet az összes pálya között. A 3DREAM motor sajátossága az a lensflare, amelyet eddig még egyik programban sem láttam, ha a hegyvonulat mögül a szemünkbe tűző nap valóban elvakít, és nagyban megnehezíti a tájékozódást.

A sikeres rally program elkészítéséhez szükséges tényezők: sok választható autó, jó telemetria, változatos pályák, jó hanghatások mind-mind hiányoznak, ezek pedig megkérdőjelezik az ilyen és ehhez hasonló programok létjogosultságát, bár a Ford Racing irányításilag még ennél is szörnyűbb volt.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nagy eséllyel pályázhat az év bukása cím elnyerésére

végítélet

55%



MIDTOWN MADNESS 2

★ Ámokfutam, avagy mit nekem szembeforgalom...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Angel Studio
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 350, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Fortyog az aszfalt, lucskosan ülsz a kocsidban a csúcsforgalom kellős közepén. Hiába sietnél, már fél órája áll az élet, nem mozdul a sor. Egyre türelmetlenebbül dobolnak ujjaid a kormányoszlopon, vérnyomásod versenyt emelkedik a hőmérő higanyszálával. Olyan régóta ülsz itt, hogy lassan már a bosszankodást is elunod, ujjaid zsibbadnak a monoton ritmus méla szünetei alatt. De hirtelen pezsdül a hangulat, feszültség cikázik végig agyadon. Csikorogva vágódik ki az egyik mellékutcából egy autó, és a járdán pimaszul elsöpör a kocsisor mellett. Dühödten nézel utána, de talán valahol még csodálod is, legszívesebben követnéd, ki a sorból, habosra nyomni a kakaót utána. De rab madárként gubbasztasz tovább, előtted és mögötted is csak néhány centi van a lökhárítók között. Milyen jó is lenne ütközésig előre nyomni a gázpedált, egymásra tolni az előtted tolongó tömegnyi mazsolát, és végre kikecmeregni ebből az undorító dugóból. Persze józan eszed megálljt parancsol, ugye szükséged van még a jogosítványodra, és a kocsidat sem egy mosolyért javítják meg a szerelők? Csendben légy józanész, gazdádból most egy vulkán erejével tör elő az indulat, és akkor is száguldozni fog, ha utána száz években mérik majd a halmazati büntetést...

A Microsoft egymás után adja ki a „Madness" sorozatba tartozó nagysikerű játékait. A tavaly kiadott „Midtown Madness" sikerét követően, az ígéreteknek megfelelően most itt a második rész, sok újítással, némileg átszabott grafikai motorral, és hét új járművel. Ebben a részben a helyszín London és San Francisco, és megérkezett a járműparkba a két legújabb VW Beetle, a londoni emeletes busz, lehet száguldozni Audi TT-vel, tűzoltó autóval, londoni taxival, és az izgalmas vezetési élményt ígérő amerikai Hammer-el, a kamionról pedig végre lekerült a vontatmánya.

A játék indulásakor megvizsgálja, hogy milyen hardveren akarjuk futtatni, és a szerinte legmegfelelőbb paraméterekre állítja be a játék grafikáját. A grafikai beállítás menüpontban ezt persze felül lehet bírálni, és változtathatunk a felbontáson 320x200-1280X960-ig, finomíthatjuk a textúrák minőségét, a hang tulajdonságoknál a hangerők szabályzásán kívül ki-be kapcsolhatjuk a zenét, a város- és a kommentátor hangját, aki mindig elmondja a feladatot, és a végén értékel is (engem idegesített a gúnyos hangján elhangzó „Sorry"). A játék irányítható keyboarddal, egérrel, gamepaddal, joystickkal, és kormánnyal. A két utóbbi akár „force feedback"-os is lehet. Ha igazán jót akartok autózni, kormány, vagy egy jó joystick nélkül neki se vágjatok a játéknak, mert finom kormánymozdulatokra lesz sokszor szükség, és a versenyeken jó eredményt nem lehet keyboarddal elérni.



Ha a beállításokkal készen vagyunk, a nevünk beírásakor még eldönthetjük, hogy amatőr, vagy profi versenyzők akarunk e lenni (később ezen már nem tudunk állítani). A játékban az első részhez képest egy izgalmas újítás az autós iskola. A „Crash course" menüpontot választva, a helyszíntől függően a londoni „East end cab company school of driving" vagy a San Franciscoi „Golden gate stunt driving school" tanulói lehetünk. A tanfolyamok három fő részből, részenként pedig három leckéből állnak, a végén egy vizsga feladattal. A tanfolyam tananyaga sokban nem különbözik, de mégis más, hiszen más helyszíneken, és más vezetési feladatokkal kell megbirkóznunk. A Londoni iskolában, hogy stílszerű legyen, a játék alapban a londoni taxit ajánlja fel tanuló kocsinak, a San Franciscoi suliban pedig a Ford Mustangot.

Az autós iskolában, a játékban nyüstölhető összes autót megtanulhatjuk irányítani, kitapasztalhatjuk a viselkedését ugratáskor, kanyarokban, ugyanis a tanuló kocsit akár le is cserélhetjük. A leckék igazán változatosak, de mindegyikről elmondható, hogy a később előttünk álló feladatokra készítenek fel. Így például, a slalomozásra (kerülgetni a sávokban a lassabb autókat), a kézifékkel való megfordulásra, az utcákon történő tájékozódásra, az ugratásra, a minél nagyobb sebességgel való haladásra. Nekem például eszméletlenül tetszett, amikor a londoni éjszakában kellett a taximmal az utasomat elszállítani épségben, megadott időre, és a feladatot azzal nehezítették, hogy három gengszter üldözött, akik mindenáron le akartak szorítani az útról. Ugyanez San Franciscóban úgy nézett ki, hogy a városon kellett áthajtanom szintén időre, de nyomomban a fél város rendőrségével, na és mindezt csúcsforgalomban. Persze sorolhatnám itt a leckéket, de inkább mindenki járja végig az iskolát, hiszen már az is remek szórakozás. A vizsga letétele után megkapjuk a speciális vezetői engedélyünket, és most már érdemes nekivágni a versenyeknek. A „Races" menüpont alatt, négyféle módban autózhatunk. A legelső mindjárt, a szabad autózás, a „Cruise". Ha ezt választjuk, akkor a két helyszín



Két keréken is tudok ám...



Huh, ez jó kis kanyar volt...



Ekkora túlerő nem ér...!!!

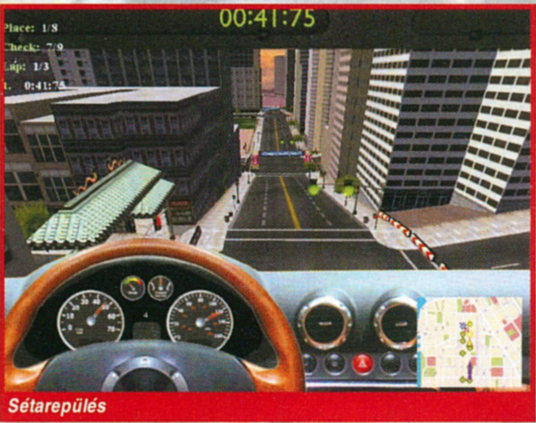
valamelyikén autózhatunk, reggel, délelőtt, délután, vagy éjszaka, és beállíthatjuk, hogy milyen időjárás legyen közben, tiszta, derült, felhős, esős, vagy ködös, de sajnos a hóesést kivették a lehetőségek közül. Beállíthatjuk viszont, hogy mennyi gyalogos legyen az utcákon, milyen sűrű legyen a városi forgalom, és a rend becses őrei, milyen intenzitással zaklassanak bennünket. Ha mindezzel készen vagyunk, már csak ki kell jelölnünk az autót, amivel furikázni akarunk.

Alapban tizenhárom féle autó közül választhatunk, a Mini Morris-tól kezdve, a városi és a londoni emeletes buszon át a kamionig. A további hét bonusz autót, egy-egy kitűzött feladat elvégzése után használhatjuk csak, de ezek a feladatok a kocsi képe alatt fel vannak sorolva.

Minden autó máshogy viselkedik, másmilyen a motorhangja, és az ütközésektől is eltérő mértékben „sérülnek". A kiválasztott gépet négyféle nézetben vezethetjük, az alap hátulról felülről nézetből, ugyanez kicsit közelebbről, félig oldalnézetből, és a vezető ülésből. Tetszett, hogy a műszerfalak igényesen kidolgozottak, a kormánykerekek fordulnak, a km óra mutatja a sebességet, viszont az ablaktörlő, vagy világításkapcsolót nem találtam, ugyanis ezek sajnos lemaradtak a kocsikról, pedig a féklámpa és a tolatólámpa működik, sőt van visszapillantó és duda is minden autón, a rendőrségi és a tűzoltó autó pedig szirénázik.

A városban bármerre mehetünk, ha úgy tartja kedvünk. Szabályosan közlekedve felvehetjük, a városi forgalom ritmusát, és kényelmes tempóban megismerkedhetünk az utcákkal, terekkel, és poénként, még a metró alagútba is lemehetünk, bármelyik járművel. Rendesen halálra röhögtem magam, mikor a kamionnal beálltam a metró peronjára az utasok közé.

Ha viszont úgy tartja kedvünk, mehetünk bármilyen gyorsan, bármelyik utcában, akár a forgalommal szemben is, de ekkor a rendőrök, hamar a nyomunkba erednek, és mindent elkövetnek azért, hogy megállítsanak, viszont ha megálltunk, nem történik semmi, csak elállják az utat.



Sétarepülés

Ha kedvünkre kifurikáztuk magunkat, belevághatunk a versenyekbe is.

Háromféle verseny közül választhatunk. Az első a „Blitz" inkább versenyfutás az idővel, ugyanis egy bizonyos (és igen szűkre szabott) idő alatt kell, a meghatározott sorrendben a kitűzött ellenőrző pontokon áthaladni. Itt összesen tíz pálya közül választhatunk, és a környezet jellemzői ugyanúgy beállíthatók, mint a városnéző autózás alatt. A következő verseny, már igazi harc a többiekkel, ugyanis, a „Checkpoint" versenyeken, a velünk együtt rajtoló hét másik autó előtt kell a célba beérni, és közben a megfelelő mennyiségű ellenőrző ponton áthaladni, de itt már tetszőleges sorrendben. Ebben a versenyben tizenkét pálya vár a leküzdésre, de a második hatot, csak az első hat megfelelő szintű leküzdése után választhatjuk. A negyedik menüpont alatt a „Circuit"-ot találjuk, amelyben, a város egy részén kijelölt és a forgalomtól elzárt (akár csak Monaco) területen kell többnyire körversenyen az első három között végeznünk. A körversenyekből is tíz pálya van berendezve, de itt csak a napszakot és az időjárást állíthatjuk be, mivel a zárt pályán se gyalogos, se forgalom se rendőrség.



Egy kis lombtalanítás...

A hálózati játék kedvelőinek lehetőségük van felkapcsolódni az MSN játék szerverre (regisztrálás után), vagy a helyi hálózatban, vagy Internet eléréssel IP cím ismeretében egy szerverként futó gépre rákapcsolódni, valamint soros kábellel összekötött gépekkel vagy modemen keresztül összekötött számítógépekkel gép-gép kapcsolatban játszani. Ha viszont mi szeretnénk szerverként játékot indítani, akkor az eddig elmondott játékmódokon felül, találunk egy újabbat is, mégpedig a „Cops & Robbers" pont alatt. Ezt a játékot maximum nyolcan játszhatják, és arról szól, hogy választható mennyiségű aranyat kell egyik helyről eljuttatni a másik helyre. Engem a „Capture The Flag"-ra emlékeztetett leginkább, de itt csak az autóval akadályozhatjuk meg a pénz szállítóját a célba érésben. Játszhatjuk ezt a játékot mindenki-mindenki ellen, csapatban a zsaruk ellen, vagy a csapat egy valaki ellen módban. Beállíthatjuk, hogy időlimit legyen, vagy ponthatár, amit el kell érni, valamint kiválaszthatjuk a várost, és beállíthatjuk a napszakot, és az időjárást.

Nos kedves olvasóim eddig rendesen a nyakatokba zúdítottam a száraz tényeket, amit erről a játékról tudni lehet, de talán nézzük meg, mi is rejtőzik a belsejében, üljünk be valamelyik gépbe, és nézzünk körül, hallgassuk a hangokat, élvezzük az önfeledt száguldást. Ami legelőször szembeötlött, amikor elindítottam a játékot, hogy nem a teljes várost barangolhatjuk be, hanem csak egy kis részét.


Jegyet, azt nem vettem — de hát tulajdonképpen minek?

Az a kicsi viszont szinte tökéletes. Azért mondom a szinte szóval, mert olyan grafika még nem létezik, amin ne lehetne tovább finomítani. A város, ahol belevetjük magunkat a forgalom sűrűjébe, (állítsátok maximálisra a forgalom sűrűséget) valóban él és nyüzsög.

Gyalogosok mennek a járdán, sétálnak a tereken, várnak a buszra a megállóban, sőt a megérkező buszról le is száll valaki, az autósok dudálnak, ha feltartod őket, sőt kiteszik a vészvillogót, ha egy koccanás miatt állnak. A gyalogosok utánad kiabálnak, ha félre ugrasztod őket az utadból, ugyanis elütni nem lehet őket. Ha van a közelükben fal, akkor ahhoz lapulnak hozzá, ha nincs, akkor úgy ugranak el előled, mint a villám. Az utcán található valamennyi tárgyat, (kukák, padok, postaládák) minden fát, jelzőtáblát, jelzőlámpát össze lehet törni, fel lehet borítani, de a következő kanyar után újra a helyén van minden. Sajnos a közlekedés többi résztvevője elég egyhangúra sikerült, mivel a textúrájuk rendesen elnagyolt, kivétel ez alól a rendőrségi járőr kocsi, és a buszok, amiknek az oldalán az „Angel stúdió", vagy a „Microsoft" reklámja díszeleg. Ami nem tetszett viszont, az volt, hogy a kocsik nem gyűrődnek, legfeljebb a textúrájuk maszatolódása jelzi, hogy valami történt, a „civil" kocsikat hiába is próbálod felborítani, mint a „Keljfeljancsi", rögtön négy kerékre pattannak. Az éjszakai autózást választva, világít ugyan a kocsid valamennyi lámpája, de az út tökéletesen sötét marad előttünk. Ha nincs térvilágítás, akkor az előttünk haladók féklámpájához lehet igazodni, vagy egy nagy vakvezetés az egész, viszont a rendőr kocsik tetején a fények szabályosan villognak a fényszórójukkal együtt, mint a valóságban.

A hangokról is csak azt tudom elmondani, hogy minden a helyén van, semmi extra, de én nem is hiányoltam semmit. Még a játék közben hallható zenét is úgy játssza le a program, hogy igazodik az eseményekhez. Ha például nyomunkba erednek a rendőrök, a zene átvált egy kicsivel vérpezsdítőbbre.

Összefoglalva annyit mondok a játékról, hogy egy remekül megkomponált, önfeledt kikapcsolódást, és igazi kihívásokat tartalmazó játék, ami garantáltan sok estéteket fogja szórakoztatóbbá tenni.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

Élvezetes darab – csakúgy, mint az előző rész

végítélet

87%

CARMAGEDDON TDR 2000

★ Resident Evil négy keréken

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Torus Software
Kiadó: SCI
Web: www.carmageddon.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D, Glide
Multiplayer: LAN, Internet

Akkoriban az emberiség hatalmas metropolisokban találta meg a biztonságot. Az új Millenniumi ünnepségek közepette, mindenki meglepetésére egy igazi tűzijátékot kaptak búcsú ajándékul. Az orbitális pályán keringő nukleáris csapásmérő fegyverek elszabadultak és egytől-egyig az óriás városokat vették célba. Ahol a mérhetetlen pusztulás mellett, a sugárszennyezés okozta a legnagyobb problémát. A megnövekedett radioaktív sugárzás módosította a genetikai állomány kódolását, és ez erőteljes mutációt okozott. A bűnözés és a bandák egymás elleni harca eddig még sohasem látott méreteket öltött. A Földön kétféle embertípus maradt meg: az egyik, aki túlélte a katasztrófát sugárszennyezés nélkül, a másik, akik erősen szennyeződtek és mutánsokká változtak. Ők a mutációt több generáción keresztül fogják átörökíteni, ha nem segítünk nekik abban, hogy békében áttérjenek a „másik oldalra".

Az első részhez képest talán egy kicsit humánusabb lett a játék, mivel a terhes anyák és tolókocsis emberek helyett átalakult mutáns zombikat kell elgázolnunk. (Valószínűleg így már a német piacon is eladhatóvá vált a termék.) Mindemellett megtartva az eredeti gyűjtögetős és egymás autóját szétgyalázó versenyt. A játék introja minden eddiginél kidolgozottabb, rögtön a Resident Evil sorozat kiváló animációit juttatta az eszembe. Az animációra a koronát a Bink-es videó lejátszó teszi fel. Ezt a dicséret a menü sebességéről már nem mondható el, a főmenüben mozgó egér pointer egyszerűen vánszorog, olyan effektust nyújtva mintha a QuakeIII-at futtatnánk egy 486-os gépen. A főmenü igen ötletes, a választható opciókat körben mindenféle kapcsoló veszi körül, amiket kapcsolgathatunk, de az átkapcsolásnak semmilyen eredménye nincsen. (Lehet, hogy a kapcsoló engine viszi el az órajelet?) A program konfigurációját kívülről a program files menüből tudjuk elindítani, a felbontásokat a maximum 1280x1024-es felbontásig támogatja és mindezt 16/32-bites színmélységben. A hanghatások tekintetében az EAX támogatott, de választhatunk, a minden gépen futó beállítástól kezdve a hardware 3D gyorsításig. Maga a carma-geddon engine nem sokat javult, inkább romlott az első részhez képest. Az legelső rész még nem tartalmazott 3D gyorsítást, de a hozzá mellékelt 3dfx patch-el már igen kellemesen nézett ki a program, és ami a lényeg 30-40fps-el futott még egy PI-es masinán is. Ahhoz képest, hogy most 2000-et írunk és a gépek teljesítménye is legalább négyszeresére ugrott, nem igazán tudom megérteni, hogy milyen okok vezették az SCI-t egy olyan engine megírására, ami még egy jónak számító PII-es gépen is szaggat. Holott a grafika színvonala szinte semmit sem változott, megmaradtak a Mc Donald's Happy Meal színű textúrák, amelyek agyonra vannak smooth-olva. A rutinos programozók így gondolkozhattak: majd berakjuk a 320x200-as textúrát, és ha a kedves játékos fel kívánja nyomni a felbontást, akkor kinagyítjuk és a pixeles fűrészfog éleket összemossuk. A poligonszám nagyfokú növekedéséről sem számolhatok be, az autók kidolgozottsága még mindig a Voodoo I-es szinten stagnál. A hangok minősége nagyon gyatra, értem ezt a beszédre és az autók motor hangjaira. A 8-10 kHz-es mintavételi frekvencián egyszerűen nem képesek túladni. A víz megvalósítása sem igazán tükrözi a 2000-es év technikáját. Azt, hogy beleértünk a folyadékba csak az jelzi, hogy mindenütt bekékül a képernyő, de sehol egy hullám. A hosszú töltési időt feledtető Knight Rider fény igen darabosan becsúszó konzolja nem igazán esztétikus. Inkább ezt elhagyva a töltési időt optimizálhatták volna. (Mert ugye az lenne a lényeg.) Az egyes menükben igen zavaróak az üres klikkelések, ha egy adott dolog még nem választható, akkor nem tudom, miért kell kirakni az ikonját, ami egyrészt lassítja a program futását és mindamellett igen idegesítő is.



Gázolás, karambolok mindenfelé

A játék némileg modernizálódott, már rendelkezik Force Feedback támogatással, de maga a koncepció mit sem változott. Elsősorban még mindig a gázolás és a másik autójának összetörése a cél, de hát ez a carmageddon. A játékot háromféle stílusban játszhatjuk, választhatunk a Free Driving (Ebben a módban csak az ellenség verdájának a szétzúzása és a körök teljesítése a cél, bár az Options menüben opcionálisan zombikat is bekapcsolhatunk.) A Multiplayer menüben IPX vagy TCP/IP protokollon keresztül összekapcsolódva mérhetjük össze tudásunkat. A New Game menüben a nehézségi fokozat megválasztása után hozzákezdhetünk a versenyzésnek nevezett gázolásnak.


Kellemes kis gázolás a gyorsétteremben

Sajnos kezdő autónak csak az Eagle MK4 áll a rendelkezésünkre. A derby megkezdése előtt a garázsban különféle tuning cuccokat pakolhatunk autónkra. A menüben felspécizhetjük a motort, megerősíthetjük az autó páncélzatát és a támadó fegyverzet módosítására is nyílik lehetőségünk, igaz elég borsos áron. Akiknek a gázolás mellett az autójuk színében is élvezetet találnak, azok kiválaszthatják a paint menüpontot, ahol a gépjármű miden karosszéria elemét átszínezhetjük. Az info menüponban lekérdezhetjük a pálya adatait, és a


Elég meleg a helyzet...






Na, lőttek a gépemnek...!

legjobb gázoló teljesítményét. A verseny, mint már megszokhattuk időre megy, a rendelkezésünkre álló limitet az órára emlékeztető tárgyak felszedésével tudjuk kitolni. A további begyűjthető eszközök: villáskulcs (amiért javítási pontokat kapunk) különféle turbó cuccok, rakéták, aknák. Minden extra gázolásért és akrobatikus mutatványért többféle extra bonusz kapható. A zombik annak ellenére, hogy igen lassú mozgásúak, motor hangunk hallatán elkezdik felkötni az alsót, és negyedikbe kapcsolnak. A gázolások igen jól kivitelezettek a zöld vér úgy fröccsen, ahogyan kell és néha még a kettészakadt zombik vonaglanak tovább a földön. Az ütközések nagyon realisztikusak, ha például csak egy kicsit gázoljuk el a zombit, akkor az felkel és még sántikálva szambázik egy kicsit. Kifejezett élvezet a zombi tehenek és kecskék gázolása, amiért mega bónuszokat kaphatunk. A lelassult barátaink mozgása igen jól kivitelezett, akad közöttük női, férfi, gyerek de a színezetük alapján van zöld, rózsaszín, barna. A hölgyek általában miniszoknyában jelennek meg és apródhajat viselnek. Szívesen megnéztem volna őket a mutáció előtti formájukban. A menő városi zombik Molotov koktélokkal vannak felszerelne, amit nem restek az autónkra dobálni. Az első pálya igen változatos, itt minden megtalálható van gyorsétterem, bánya, stunt pálya, tehénfarm, stadion, tehát egy komplex város. A városon belül bármerre elindulhatunk és bármerre kedvünk szerint gázolhatjuk a zombikat. Az ellenfelek igen agresszívek, és ha egyszer ránk szállnak, akkor onnan nincs többé menekvés. Az autók modellezése egy közepes arcade játék színvonalának felel meg. A gázolások és akrobata mutatványok közepette sűrűn kerülhetünk szó szerint „szorult helyzetbe”, ahonnan csak az igen húzós 2000 pontos befektetés árán tudunk kikászálódni. A



Vidám kis térkép...

versenyzőtársaink igen sértődékenyek, főleg igaz ez a mókuskerék-szerű járműben utazó Betegre, akit ha egyszer leszorítunk, vagy letolunk az útról, utána amikor ez incidenst már esetleg elfelejtettük megkeres minket és ekkor kemény vendettára számolhatunk. A startkor az induló autó elhelyezkedési sorrendje mindig véletlenszerű, ami kifejezetten izgalmassá teszi a játékot, és ami még tovább fokozza a játék hangulatát: A startnál az ellenfelek felhozatala is dinamikusan változik. A belső és külső nézetek tekintetében sem panaszkodhat a játék, a sokféle közül csak néhány: Carnage, Arse, Big Arse, Left/ Right Nut, Crazy, Inside View, Maximum Carnage, Objective View. Az autók törése igen realisztikus, ahhoz képest, hogy egy nem kifejezetten autós-szimulátorral van dolgunk. Az egyes leszakadó karosszéria elemek és a menet közben felnyíló motorháztető igazán élethűvé varázsolja a jármű viselkedését. Az autók irányítása végre újra elérte a Carmageddon első részében lerakott mércét, ugyanis az azt követő részekben pont az irányítás lett a gyenge pontja a játék szériájának.



A Stunt pálya

Ez a rész annyira jól sikerült, hogy megér egy misét. Megint csak az mondhatom, hogy egy nem szimulátor programba ennyiféle ugrató elemet belesűríteni igen nagy teljesítmény. A cirkuszba belépve láthatunk halálkört, függőlegesen fölfelé álló rámpát, feltornyozott autók és autóbuszok feletti és azokkal szembeni ugratásra alkalmas pályát. De találni itt félkör alakú ferde rámpát is.

A lelátón ujjongó mutánsok egy-egy jobb produkciót molotov koktél bedobásával jutalmazzák. A legjobb móka a tüzes karikán való átugratás.

A program használata során igen sokféle billentyűt kell használnunk, amelyekkel nézőpontot választhatunk, esetlegesen visszakerülhetünk a pályára és megjavíttathatjuk a megsérült autónkat, de a billentyűk memorizálása nem túl egyszerű. A Tab-al előhozható térképen mindig ellenőrizhetjük az aktuális pozíciónkat a térképen és a bal felső sarokban lévő kicsinyített ábrán az egész játékteret, átláthatjuk. Az automata váltó használata javallott, mivel a kézi váltónál a sebességeket az 1-6-os gombokra osztották, ami elég nehézkessé teszi az irányítást. A textúrák nem igazán szépek, első ránézésre a Turok első részének grafikájára hasonlít. Az járművek külső poligonszáma nem túl nagy, de az egyes leszakadó alkatrészek igen élethűen vannak modellezve. Az engine „erejét” valószínűleg ezek a kis alkatrészek veszik el, mivel a program ezeket akkor is kiszámolja, ha éppen nem is látszanak. Az engine javára legyen írva a nagyon sok tereptárgy és az eléggé komplex városkép, amelyet mind egyszerre mozdít meg. Az élvezetes és dinamikus játékhoz legalább a 30fps sebesség lenne megfelelő, de egy átlag konfigon maximálisan 15-öt tudunk kicsikarni a technikából és akkor még nem is Celeron alapú gépről beszéltem. Az ajánlott konfiguráció kicsit gyilkos: PIII 500 vagy egy ekvivalens Athlon + 64 Mega RAM és minimum 32 Megabyte rammal rendelkező videókártya. Na de a Ge-Force tulajdonosok se örüljenek túlzottan, igaz, hogy ott a 32 Mega ram adott, de a program a T&L-t még valami miatt nem támogatja. Talán majd a Carmageddon 2002-ben. A játék zenéje célirányosan lett megalkotva, ahol találhatunk Metal, Techno, Hardcore műfajú zenéket. A refrénekben gyakran szerepel a Beteg (Idegrendszeri értelelemben) és a „Tegye fel a kezét, aki meg akar halni.” mondat. A zenék lejátszása néha power saving módba megy át, ha túl sokáig időzünk egy-egy adott menüpontban.



A gravitáció vizsgálata empirikus módszerrel

A 2000-es verzió nagyon sok újítást nem hoz, viszont akik rendelkeznek a megfelelő vassal a program dinamikus futtatáshoz, azok számára kellemes kikapcsolódást nyújthat.

Akik viszont esetleg egy gyengébb konfigurációval rendelkeznek, azok messze kerüljék el, mert a folyamatos animáció helyett diakép bemutatóban lesz részük. A játékot kiválóan használhatjuk például az egész napi idegesség és feszültség levezetésére, amennyiben képzeletben a zombik helyébe a sérelmezőinket helyettesítjük. Természetesen ilyenkor ne arra koncentráljuk, hogy a körök megtétele közben mi legyünk az elsők, hanem hogy minél több zombit gázoljuk és a lehető legtöbb kárt tegyünk a környezetünkben. A teszt végén véletlenül kikapcsoltam a CD audió lejátszását és voila kb. 10 fps-el növekedett az engine sebessége? (Lehet, hogy a CD track-ek vezérlésére külön mesterséges intelligenciával megáldott programrészt készítettek, amely ennyire lefogja a masinát?)

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■□□□□□
ZENEBONA	■■■■■■□□□□

summa summarum

Talán majd a következő generációs motorral...

végítélet

82%

CRIMSON SKIES

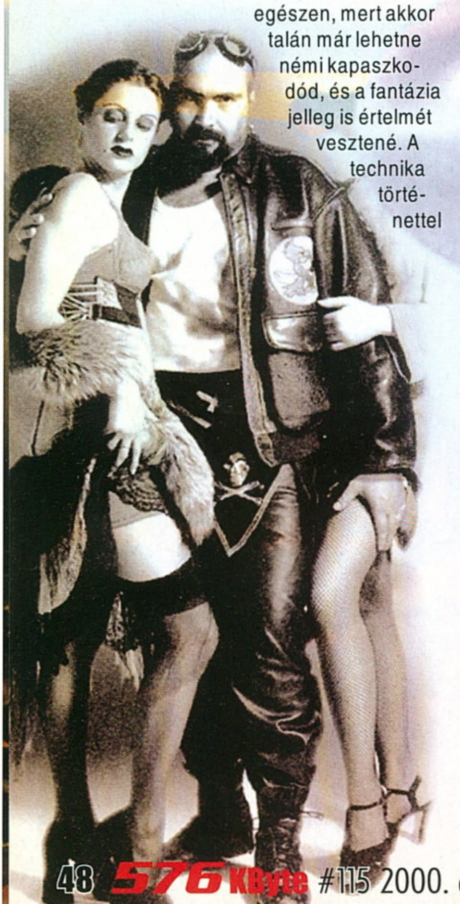
★ Dilis pilóták dilis repülőgépein megélt dilis történetek

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Zipper Interactive
Kiadó: Microsoft
Web: www.crimsonskies.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Amit az előzetes hírek alapján sejteni lehetett: rövidesen piacra kerül egy árkád jellegű repülős játék, amelyben kalóz pilótaként kell majd furmányosnál furmányosabb feladatokat végrehajtanod. Kalóz pilótát írtam, mert a légikalóz ugye a magyar nyelvben már másféle tevékenységet űző iparosok számára lefoglaltatott. Gondolati zsákutcába kerültem, miközben próbáltam magam előtt görgetni ennek a programnak, feltételezhetően rám váró kihívásait. Eltűnődtem, — előre bár ne tettem volna — egy kalóz pilóta vajon hogyan fogja a kincses ládát vonszolgatni egyik gép fedélzetéről a másikra, miközben átgázol, a szárnyakon felhalmozódott hullahegyeken? És mindeközben fogja majd valaki neki a kormányt tartani? Logikai úton feltételezett válaszaim azonban képtelenek voltak leülepíteni a felkavart zűrzavaros iszapot fejemben. Tovább bonyolította az összkép kialakulását, hogy a történetet egy fantáziavilágba helyezték át, amelynek az égvilágon semmi köze a valósághoz, ettől függetlenül hasonlítani fog a harmincas évek Amerikájára. No nem egészen, mert akkor talán már lehetne némi kapaszkodód, és a fantázia jelleg is értelmét vesztené. A technika történettel foglalkozó nagyokosok teljes összezavarása végett ebben a világban a fő közlekedési eszköz véletlenül sem a gőzhajó, vagy mondjuk a városi villamos, hanem úgy általában, a levegőbe emelkedni képes szerkezetek népes gyülekezete. Összezavarásról tettem említést, ezért ne hidd, hogy már okosabb lettél, és magabiztosan sorolhatod a kor jellegzetes biplánjainak nevét.

Ebben a világban, korukat meghaladva repkednek a második világháború vadászgépeinek jegyeit is magukon hordozó fantáziaszülemények, amelyek megjelenési formája igen „dögös", de gyermekkorom azon időszakára emlékeztet, amikor még csak kinézetük alapján, az aerodinamika teljes ismeretének hiányában skicceltem unalmas tanórákon egy papír fecnire. Osztálytársaimat remekül szórakoztatta, némelyek talán még csodálták is ezért, mégsem vált be a jóslatuk, hogy talán egyszer még repülőmérnök is lehet ez a legény. (Költő se lesz soha)! De, hogy a történetben is haladjunk tovább: a főhős, akit alakítanunk kell majdan a játék színpadán, az egyes számú főellenség, a legnagyobb légi zsivány, akit a Föld valaha, hordozott a hátának nevezett felén. Na, szépen vagyunk, újabb támadási felület a számítógépes játékok amúgy is kikezdett oldalán, nem elég a sok vér, a brutalitás, most még a negatív hős szerepkörét is szegény gyerekek nyakába akasztják!

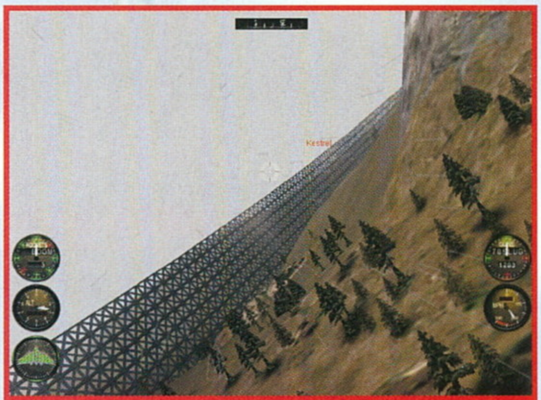




Aztán megérkezett

Egy csendes szerda délután érkezett közénk. Szerényen húzta be nyakát a polcon szegény. De szólítottuk, mint a fogorvosra várakozó megszeppent, és gatyója épségét féltő egyik beteget, fáradjon fel a CD-ROM tálcájára, és legyen szíves mutassa meg nekünk, hogy akkor mit tud a drága. Ő némán felállt, és már mozgásából is észrevehettük, hogy nem egy közönséges „beteg", hanem mint kecses vonulása is elárulta, feltehetően volt gyerekszobája, illemre egy nörsz tanította, szobájában a szőrét fajtatiszta kutya hullatta, apja talán egy kutyabőrös nemes, (na nem fokozom most tovább az élvezetet). És elindult a mozi, ahogy a múltat idézte karcos volt ugyan, de a látványtól a szerkesztőségben mindenki szája tátva maradt. (Lőjön már le végre valaki, egyébként a rímelgetést a büdös életben nem tudom, abbahagyni!)

Tehát a bemutatkozáson túlesve (írtam már a Steel Beasts-ben is, hogy ilyenkor mennyire hajtja vére a szegény megszállottat) azonnal gépbe ültem, és irány a kék ég! A tenger felől közelítettem egy sziget felé. A látvány, és a repülőgépem mozgása mintaszerű, ösztönösen simogattam végig a billentyűzeten, jól van gyerekek eddig nagyon tetszik, amit elkövettetek. Egy kis kék négyzet jelent meg a domborzat egyik pontján jelezve, hogy ott van valami, talán érdemes bekukkantani, hát leborítottam, és repültem is már felé, mint a felkelő nappal érkező lágy keleti szél. Az utolsó pillanatban vettem csak észre, hogy az egy hegybe fúrt hatalmas lyuk, magyar szinkronja talán lehetne egy alagút (!), és nem volt már időm a kormányt félre rántanom, de ha felfelé húzom, akkor lettem volna csak igazán nagy barom. Egy pillanatra bevillant még, hogy elindult haza a mozigépész, vagyis hogy ez volt a záró kép életem filmjén. De órangyalom élvezte az utazást, kezemből kikapta a kormányt és repültünk a lyukon keresztül, olyan pompásan sikerült, hogy még egy orsót is letekertem közben, ha látott volna, minden bizonnyal elismerőn csettint rá a Besenyei Péter. Az alagút végén egy óriási pókháló is várt rám, de azt simán elkerültem, aztán húztam felfelé, ahogy csak tudtam, a biztonságot jelentő magas ég felé. Ez „baromi jó"! — szaladt ki a számon, miközben gyöngyöző homlokomról törölgettem az izgalom cseppjeit, de máris jött a következő meglepetés, a föld alólam kezdett lassan eltünedezni. Aztán már a fehér masszában repültem, becsuktam ismételten nyitva felejtett számat — és beúsztam egy felhőbe gyerekek, de még ilyet! Ilyet esküszöm, hogy még nem pipáltatok! Álmomban angyalkaként sem láttam még hasonlót soha, nemhogy egy (nem is) szimulátor programban! Aztán nyomtam egyet a boton, nagyon élveztem a



Zuhogó esőben is szemet gyönyörködtető a táj



Felrobbant, aztán lángolva zuhant a fák közé...



Kibújva a felhőből, ez a kép tárult elém...

Fegyverek

Rakéták

High explosive: érintésre azonnal robbanó rakéta. Romboló ereje kicsi, gyújtó hatása nagy!
Armor-piercing: remek páncéltörő, ugyanakkor másban nem sok kárt tesz.
Flak: nagy sebességű, rövid hatótávú, felhőkben rejtőző ellenség, és nagy tömörülések (több célpont) ellen használható.
Sonic: Nem tesz kárt a repülőgépben, csak a pilótáját kábítja el!
Flash: Közép-hatótávolságú, nagy fényes robbanása van, ami elvakítja az ellenséges gép pilótáját, vagy lövészét, akik ezek után, csak foltokat látnak.
Rear Flash: Hátrafelé indítható Flash rakéta. Menekülésnél használjuk.
Smoke: Rövid-hatótávolságú, nagy füstöt bocsát ki, zöld, vagy fekete színben, a menekülésben segít.
Chooke: Tűzgolyó, a levegőben lévő oxigént elszippantja. A gépeknek, az oxigénhiány miatt leáll a motorjuk.
Beeper: Hozzátapad az ellenséghez, és a Seeker rakétákat magára húzza.
Seeker: A Beeper rakéta jelére vevő, és annak közelében robbanva nagy károkat okoz.
Torpedo: Lassúmozgású légi torpedó, amelyet 300 méter fölött kell kiengednünk, ott élesíti magát, egyébként nem talál, és nem is robban.

Lőszerek

Slug: standard lőszer, mindent károsít.
Dumdum: Hasított feje van, ami ütközésnél szétlapul, és nagy károkat okoz a páncéllal nem védett területeken. Különösen hatásos sérült gépek esetén.
Armor-piercing: megedzett fejével rombolja a páncélzatot. Nem páncélozott területen könnyedén áthatol, és csak csekély kárt okoz.
Explosive: Becsapódáskor a benne lévő robbanóanyag azonnal felrobban. Mindenre veszélyes.

felhőkből ki-, aztán be- játékot, de közben egy piros négyzet is magára vonta a figyelmemet, amint a viadukt közepe táján ténfereg. Ma jó napom van, mindenre kapható vagyok, már zúgok is felé, „de hisz az egy mozdony" — klattyant bennem át egy kapcsolót a felismerés! Indítgatom rá a rakétákat, de a látványos füstcsík rajzoláson kívül a hatás elmarad, géppuskámmal eregetem hát tovább a sorozatokat. Mit ád Isten, robban a kazán, és a híd hullajtja darabjait, és egyszer csak megnyílik, akár a föld szokott. Én pedig csak ülök, és kábultan ámulok, a történelem szele csapkod, ami most itt történik, érzem korszakalkotó dolog!

Hozzászokunk lassan, hogy miközben egy film a legizgalmasabb részéhez ér, az adás félbeszakad, a vizeletüket már tartani képtelenek rohanni kezdenek a W.C. felé, miközben a TV-ben elindul egy kékvérűeknek szóló intim betétreklám-hirdetés...

Ez itt a reklám helye

Élvezd és tapasztald újszerűségét a Crimson Skies világának! Számos légi harcot és égi kalandot izgulhatsz végig, miközben használod eszed, és kihasználod környezeted. Doppingként hasson rád, amikor magadra húzod Nathan Zachary bőrszagú pilótadzsekijét! Több mint 24 misszió közül válogathatsz, mely mindegyike kiterjedt terület felett játszódik, hogy még jobban magadénak érezhesd



Hiába próbál a felhőben elbújni, már megvan!



Lapulva parkoló Zeppelin a viadukt alatt

a Crimson Skies világát. Barátok, ellenségek, légi kalózok, variálható, és dinamikus missziók mind érted, hogy végre érezhesd a felszabadult szórakozás örömét, a számítógépes játékok már-már feledésbe vesző, de épp ezért annyira hiányolt HANGULATÁT!



Minden misszióban lesz elsődleges, és másodlagos célpontod, de minden misszió egyedi! Egy olyan világba csöppensz, ahol nagyobbak a repülők, hatásosabbak a fegyverek, és szebbek a nők! 11 különböző repülőgép közül választhatsz, minden repülőgéped új és egyedi festésű lehet. A csodás fegyverek, valamint az utadba akadó karakterek teszik ezt a játékot számodra felejthetetlenné. Itt azzá válhatsz, amivé mindig is szerettél volna! Jóképű, de könyörtelen kalózzá, aki (szerencse) vadászatai során összetöri a nők szívét, aki képes megszerezni szupertitkos fegyvereket, és ellopni fejlesztéseket, amelyek eredményeit gépére szerelve fogják ellenségei viszontlátni!

A film pedig pereg tovább, Nathan Zachary önvallomásával...

És mert a becsületes fuvarozókból rengetegen voltak, — még Madáchtól emlékszem: „több az eszkimó, mint a fóka" — nem tudtam tenni mást, kalóznak adtam fejem, — egyszer majd unokáimnak sok minden lesz, miről unalmas estéken mesélhetek. Ne higgyétek, hogy ez amolyan szedett-vedett tudomány, vajon hogyan néznéd meg helyemben, egy Zeppelin fedélzetén mi a rakomány? Elárulom, ha érdekel, még gépemet is feláldozom, — abból kiugorva, az óriás léghajón, ejtőernyővel landolok. De ne hidd, hogy az élet, mely ilyen mostohán bánik velem, — kiölt belőlem minden érzést, s ha tehetem, jót nem is cselekedek. Mentettem már száguldó vonattól szabadulni vágyó utasokat, és szárnyról szárnyra átugrálva szórakoztattam a földről bámuló óvodásokat.

Voltam önkéntes (vagy zsoldos?), egy olyan hadseregben, ahol természetes volt a mindennapos hőstett. Amit most mondok, talán nem hiszed hencegésnek, de kaszkadőrmutatványból állt bevetésem minden-egyes perce. Repülőgép hordozóm, egy óriás léghajó — fikarcnyival sem különb, vagy rosszabb, mint ellenfeleimé — ugyanolyan jó. Csodálatos célpont, közel merészkedve hozzá akkora, mint a fél ég! Mégsem könnyű zsákmány, mert védik millióan — vadászgépek zsongják körül, ettől olyan, akár egy méhkas.

Számítógépen aranykoszorús pilóta is lehetnék talán, — a tizenöt év alatt annyit repültem már. De ilyet, mint itt, még nem tapasztalhattam soha (bár írtam már róla) — a felhőbe beúszni valami kész csoda! Foszlányokkal kezdi, majd ahogy befelé egyre beljebb haladsz, leszakad üldöző, eltűnik a föld és az ég — használható tehát, mint igazi menedék. De vigyázz, mert a vatta-paplan másnak is lehet oltalmazója, és a felhőbújócskának többször is voltam szenvedő alanya. Nem láthattam őt, és ő sem láthatott — karambolunk a földről, akár kamikáze akciónak is látszódhatott. És ha már szóba kerültek a menedéket adó búvóhelyek, ilyen is lehet akár, a mélyrepülésben megközelített változatos terep. Zsigereim is jelezték, tizedmásodpercre liheg fülem mellett a halál, miközben fenyőfákat kerülgetve üldöztük ellenfelemmel egymást. Nagyon régen nem volt már, hogy megszűnjön körülöttem repülés közben a világ. Átélhettem újra — és ezért nagyon hálás vagyok —, hogy tesztelés közben dimenziókat átugorva ott voltam abban a világban, ahová a programot készítő gárda valamennyiünket kívánhatott.

-Széchenyi János.-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Mint a drogok – ha rászoksz, nem tudod abbahagyni

végítélet 95%

STEEL BEASTS

★ Kezes báránnyá szelídített bestiák

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: eSim Games
Kiadó: Shrapnel Games
Web: www.shrapnelgames.com/esim
Minimum: P266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: LAN, Internet

Az elmúlt évek helyi villongásai — jellegüknél fogva — azt sugallhatták a téma után kevésbé érdeklődőknek, hogy a háborúk fő- és egyetlen győzelemre vezető fegyverneme a légierő. Tény, hogy a „dá-dá" hadműveletek (Irak, Szerbia) pofonjait a levegőből lecsapva lehetett a legkisebb veszteségek árán osztogatni, és az is tény, hogy légi-fölény kivívása nélkül elképzelhetetlen (vagy csak nagyon átmeneti lehet) a „végső" győzelem. De tény az is, hogy egy területet meghódítani, és hosszútávon birtokolni — csupán a levegőből lehetetlen. A tartós bérleti viszonyhoz azt el is kell foglalni, és meg kell szállni, de az igazi problémák éppen itt kezdődnek. Vietnám, és Afganisztán példája bizonyítja, hogy ebbe a falatba beletörhet az óriás foga is. Ettől függetlenül (és ha már példákat hoztam, legyen erre is: arab-izraeli háborúk) még nem találtak ki ideálisabb pusztító-, és a személyzet számára nagyobb védelmet biztosító harceszközt, mint a harckocsi. Ez annál is érdekesebb, mert a harci szekerekig visszanyúló eredet az egyiptomi kultúráig, azaz i.e. a 16-12. századig vezet!

Soha nem tudtam még egy szimulátor program teszteléséhez módszeresen hozzáfogni. Mint a gyerek, aki rohanni kezd a hinta felé, — ha leng, ha nem, — és kobakját, fogait sem féltve egyetlen cél lebeg a szeme előtt: felpattanni rá, és minél előbb birtokolni az üleplengetőt. Ez alól a Steel Beasts sem volt kivétel — a gyors telepítés után, hipp-hopp azonnal kiadtam a „harcjárműre!" parancsot, és ész nélkül hajtottam acélszörnyetegemet, a nálam jóval okosabb ellenfeleim közé! Aztán betört a kobakom, hullottak a fogaim, és hiába fordultam segélykérőn egy oltalmazó kéz felé, senki nem akadt, aki könnyes szemeim megtörölte volna. Egy pillanat műve alatt éveket öregedve, és megkeményedett fejem lágya bölcsességével felruházva, már fedezékből próbáltam második nekifutásomnál kielégíteni bosszúvágyamat. Löveg töltve, célkereszt a cél alsó széle közepén, hát akkor mire várjak, durr bele, hagy szóljon minél hangosabbat! A detonáció ereje megkavarta a nyári legelő kókadt fűszálait. Por- és füstfelhő jelezte, a ballisztika törvényei hová kényszeríttették kilőtt méregzsákomat. Ó a korsságba, rövid lett, a cél előtt robbant a nem éppen szeretetcsomag! Töltés, emelés a csövön, ismét egy mérges „anyádat!" felkiáltás, hát kapom az újabb leckét arról, mit is jelent „túllőni a célon". Közben a szerencsésflótás észrevett, és mozgásba lendül, bolond lenne megvárni, amíg teljesen belövöm magam. Ellenben most már tüzel ő is, és meglepetten látom, ahogy fejem fölül elrepül a torony, utat engedve egy pillanatra (az elharapódzó füst és lángtengerben) a nap —ebbéli életemtől— búcsúzó sugarainak. Na jó, mazochistának nem váltam be, nem bánom, akkor jöjjön az iskolapad!

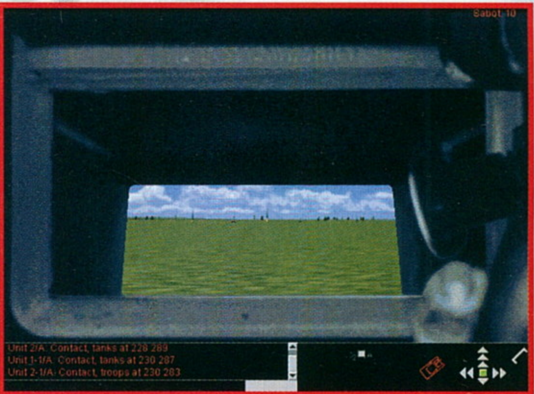


„Alsó széle közepe..." — ez itt másképp működik



A háttérben poroló jármű majdnem elvonta figyelmem...

A Steel Beasts nem számítástechnikai szakemberek által tervezett játék, hanem aktív állományban lévő katonák produktuma, akiket nem érdekeltek gépkorlátok, és egyéb maszlagok. Ők elsődleges szempontként a valóságnak megfelelő környezetet, és helyzeteket jelölték meg, mindent ennek rendeltek alá. De hogy véletlenül se fertőződjék meg óhatatlanul is a számítógépes hatás alá került fejlesztő csapat, a készülő produktumot tőlük függetlenül, a világ több pontján is tesztelték. A végeredmény: több mint egy egyszerű tank-szimulátor, hiszen a modellezett valódi világ, a körülmények, a taktikák jóval túlmutatnak azon. Nem egy típus bemutatása volt a cél, hanem inkább a nyugati világ ütőerejének modellezése. Jobb kezemen kesztyű gyanánt a precíz aprólékossággal kidolgozott Leopárd 2A4 ami a legnépszerűbb európai harckocsi, balkezemen pedig az M1A1, amelyet talán meg sem kellene említenem, az USA üdvöskéje. Most végre megtapasztalhatod, milyen egy modern tankban ülni, próbáld ki a parancsnoki állást, a lövész munkahelyét, és a külső nézeteket. Te mondd meg a személyzetnek, hogy mit csináljon, te jelöld ki a célpontokat, és te hozzál taktikai döntéseket. Ez nem a „Négy páncélos és a kutya" története, ahol operett háború szubrettjeivel hetyegünk egy-egy tűzpárbaj között, hanem a véres valóság. Most felejtsd el a kenyérrel dobálódzó tanítást! Fogat fogért, szemet szemért, vagy ő, vagy pedig te. A gyengébbet eltiporja az erősebb. Kezdeti bizonytalanságod áthidalására, lehetsz lövész is, ha úgy gondolod, hogy ez a neked való pozíció. Mint lövész, követned kell a TC (tank commander) utasításait, aki kijelöli a célpontokat, és meghatározza számodra, hogy milyen lőszerrel tüzelj. Ha rosszul hajtod végre a parancsokat, hamar véget érhet a karriered,



Füstjelek a távolban, de most nem kell az indiánoktól tartani...



Katonás tűzvész pusztította szocreál házak





Gyarló örömöm tárgya: a pörögve repülő lövegtorony :-)



de nem azért, mert nem tudják levakarni a nagy tepsi falára sült húsod, hogy folytathasd azt. Egy jó lövésznek tudnia kell, hogyan használja ki a rendelkezésére álló eszközöket, ezért meg kell tanulnod, hogy mi, mire való, adott pillanatokban melyik üzemmód használata a legcélravezetőbb.

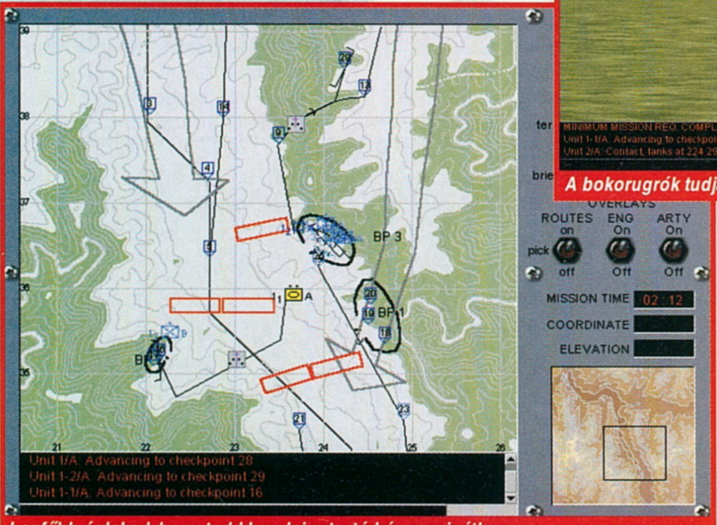
A taktikai térkép a játékban hasznos segítségedre lesz abban, hogy egységed megbecsülésre méltó parancsnokává válhass, hogy irányíthasd a tüzérséget, pontosan meghatározhasd nekik a csapás irányát, és helyét. Tüzérségi támadást előre is tervezhetsz, de a csapások lehetnek spontán jellegűek is. A program figyelembe veszi, játék közben alakítja az események alakulását tankod sebessége, a terep adottságaiból következő veszélyek és előnyök, az irányzékod működési sajátosságai, az időjárás, és sok más, ami a valóságban is meghatározná túlélőképességedet. Számtalan lehetőség adódik parancsnoki kvalitásaid fejlesztésére, hiszen harcolhatsz egy támadó horda ellen, irányíthatsz egy kisebb szakaszt vagy akár megszervezheted a saját hadseregед is, miközben bele szólhatsz valamennyi egységed tevékenységébe bármikor, amikor ennek szükségét látod. A térkép menü felépítése lehetővé teszi, hogy megtervezd a taktikai visszavonulás módját, közben ennek biztosítására kiépíted védelmi vonalaid, és azt is eldöntheted, hogyan fordítsd a pillanatnyi helyzeten, mit kell tenned a győzelemért. A térkép arra is jó, hogy az egységeid, sőt a csapataid



állapotát is percre lebontva figyelemmel kísérhesd. Jelentősége óriási, használd hát a térképet, de a scenario-editort is, melynek kidolgozottsága felül múl minden eddigi tank-szimulátort! Alkoss saját missziókat, tervezz komplett bevetéseket, határozz meg célpontokat, tetszésed szerint helyezz el a terepen harcjárműveket, és fegyvereket! Ne kíméld magad a gyakorlások során, hiszen élesben sem lesz hozzád senki sem kíméletes! A fegyverek pontos modellezése, a tüzérség- és a többi egység intelligenciája számtalan meglepetést okoz. Vannak egységek, amelyek a legváratlanabb pillanatban önállósítják magukat, ezáltal felborítják az eredetileg



A bokorugrók tudják, mikor kell hasra vágni magukat...



Legfőbb érdeked, hogy tudd kezelni ezt a térkép-masinát!

kidolgozott tervedet. Ránkényszerítenek arra, hogy az idő szorításában improvizálj, tanulj meg felelősségteljes, sorsodat megpecsételő döntéseket hozni! Hogy lelkileg mégse kelljen megroppannod a felelősség súlya alatt, az egységek vigyáznak magukra, akár egy igazi hús-vér csapat, nyugodtan magukra lehet hát hagyni őket. Rendkívül valósághűek, pontosan lemodellezettek az ellenségre és a saját csapatainkra jellemző taktikák, pl. az oroszok által használt harceljárások, amelyek a játékban is megjelennek. A gyalogsági-, és tüzérségi együttműködés, az aknamezők telepítése, az álcázó füst alkalmazása, az előre törést akadályozó romos épületek, a valóságban is jelen lennének, számolj hát velük!

Egy mindenkiért, mindenki egyért! Az egy szakaszba tartozó tankok lehetőség szerint nem tüzelnek ugyanarra a célpontra, tűzerejüket megosztva védik egymást, próbálják lefedni az egész terepet. Szövetséges erőkkel is találkozol majd a csatamezőn, de az ő tevékenységükbe nincs beleszólásod. Örülj, ha nem húzzák keresztül számításaidat, és lelkendezz, ha kihúznak a slamasztikából, amikor erre szükséged van!

A sérülések részletei is kidolgozottabbak az eddig megszokottól. Gyarló öröm, de élvezet nézni, amint ellenfeled lövegtornya pörögve elrepül. Természetesen van multiplayer támogatás, és mindent küldetést le tudsz játszani a Neten keresztül is, de külön gondoltak azokra, akik az egyedi küldetéseket részesítik előnyben. Alapjában véve ezek teszik a legrealisztikusabb tank-szimulátorrá az SB-t, amely csak megjelent valaha.

Nagyon sajnálom, hogy a személyes élményekre már nem maradt helyem, de hogy nagyobb segítséget tudjak adni a kezdő lépésekhez, további hasznos információkat olvashattok a programról, a 88-89. oldalon.

-Sz.JVC.-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Mint cirkuszban a vadállat számoknak – hangulata van a játéknak

végítélet

85%

RAINBOW SIX
COVERT OPERATIONS ESSENTIAL

★ Üdvözöllek a való világban...!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Magic Lantern Playware
Kiadó: Red Storm Entertainment
Web: www.rs-covert-ops.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Bizonyára mindenki ismeri a Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six sorozatot. Az úriember — aki „mellesleg" kémregények írásával keresi mindennapi betevőjét — sokban hozzájárult ahhoz, hogy a sorozat kiérdemelje magának a minden idők legrealisztikusabb kommandós játéka kitüntető titulust. Való igaz, hogy a Rainbow Six a legéletszagúbb játék, amely valaha is a nagyérdemű elé került, és valószerűségét epizódról epizódra csak növelték a fejlesztők. Persze azelőtt is voltak a valóságot szimulálni próbáló kommandós játékok, de ezek még csak megközelítőleg sem voltak képesek olyan szinten utánozni a valóságot, mint a R6. Itt nincsenek szuper-energia fegyverek, nincs ultra erős pajzs, nincs felvehető mega-gyógyító pakk, és nem hever minden sarokban egy teli tár a fegyverünkhöz. Viszont a terroristák egy szempillantás alatt elintéznek mindenkit az első gyanús jelre, és a halálhoz elég egy jól irányzott fejlövés — belénk épp úgy, mint az ellenfélbe. Gondolom, sokan voltak vele úgy annak idején, a játék első kipróbálásakor, mint én: először csak ültem megszeppenve, amikor az első terrorista fél perc után egy golyóval taccsra tett, aztán a ki tudja, hányadik próbálkozás után már asztalt, egeret, és billentyűzetet afrikai bantu ritmusokra egymáshoz csapkodva, torkomon artikulálatlan szitkokat szórva az összes létező és nem létező terror-szervezetre, habzó szájjal és vérben forgó szemekkel, amikor a korai szívinfarktust már-már végzetes közelségbe került, vettem egy mély levegőt, és elkezdtem az őrület és józan ész határvonalán csikidámozó elmémet affelé a jelenség felé fordítani,



ami iránt addig oly kevés figyelmet szenteltem — és ami egyébként a játék lelke, amely által kiemelkedik a többi hasonló játék közül. Ez pedig a

Felkészülés a bevetésre

A Rainbow Six ezen a ponton kezdi összemosni a határokat az FPS és a stratégia közt, hiszen akárcsak a valóságban, itt is pontos és gondos, mindent kimerítő és alapos előkészítés és tervezés előz meg minden egyes akciót. Általában ezen a ponton szakadoznak le azok, akik aztán a későbbiekben soha többet nem fogják elő venni ezt a játékot. Azok azonban, akiknek örömet okoz ennek az előkészületnek minden kidolgozott mozzanata, velem együtt véglegesen rabjaivá válnak ennek a játék-sorozatnak.

Én személy szerint a R6 óta nem játszom más kommandós játékkal — ez alól talán egyedül csak a Counter Strike jelent kivételt, de az is csak az elmúlt egy-két hónapban.

Soha nem tartottam magamat műfaj megszállotnak. Persze vannak olyan kategóriák, amiket erősen favorizálok, mint például a szerepjátékok (sokak nem kis bosszúságára, he-he-he), és vannak olyanok is, amiket tulajdonképpen egyáltalán nem szeretek, mint a szimulátorok — persze minden műfajban akadnak kivételek. De néha van úgy, hogy egy játék hangulata úgy elkapja az embert, hogy nyitottá válik egy olyan stílus felé, amit addig figyelemre sem méltatott. Esetemben a R6 ilyen volt és még mai szemmel nézve is szépnek és korszerűnek látom. A Rogue Spear-nek úgy örültem, mint majom a farkának, az Urban Operations-t pedig egy délután alatt végignyomtam (az Eagle Watch nekem sajnos kimaradt, de hát ugyebár sosem késő bepótolni). Szerencsére a R6 rajongóknak nem kellett túl sokáig várnia — újra lehet készülni a bevetésre, hiszen itt a R6 új epizódja.

Készítsetek be hideg élelmet és egy termosz kávét, valamint váltás alsógatyát — aztán adjunk a terrorizmusnak!



A Covert Ops továbbra is követi a R6 játékoknál már jól bevált és megszokott módszereket a bevetés előkészületeinél. A kezelőfelületen semmit sem változtattak, az opciók is ugyanazok maradtak — az öreg kommandósok talán most megorrolnak rám, de azért veszem a bátorságot, és az újoncok kedvéért gyorsan végigszaladok ezeken a pontokon (természetesen ezek csak az egyjátékos, Campaigne módra érvényesek).



Úgy látszik, senki nem akar előre menni körülnézni...

Ha új Campaigne-t indítunk, legelőször be kell állítanunk, milyen fokozaton szeretnénk játszani — kezdőknek, de Quake-en, vagy egyéb pörgős FPS-en nevelkedett gémereknek is a leggyengébb szintet ajánlom: a játék még így is komoly kihívást fog jelenteni! Az elit fokozatot tulajdonképpen senkinek sem ajánlom, ugyanis itt egy másodperc alatt meghal a játékos, de ha valakinek ez a heppje, hát csak tessék...

Az első képernyő a Briefing. Itt ismertetik velünk az éppen aktuális küldetést. Egy csinos és kellemes hangú hölgyike elmeséli a konfliktust kiváltó eseményeket, és itt kapjuk meg a végrehajtandó feladatokat. Ezek általában elég egyszerűek: öld meg a terroristákat, szabadítsd ki az összes túszt, esetleg hatástalaníts egy-két bombát, szóval van itt minden, amit csak a téma megkövetel. Segítségünkre van néhány igen komoly múltú öreg róka is, akiktől hasznos tanácsokat kaphatunk.

Az Intel képernyőn a Rainbow irattárában vájkálhatunk, információkat szerezhetünk a játékban előforduló személyekről, szervezetekről. Ha valaki vágja az angolt, akkor itt tényleg begyűjthet néhány hasznos infót. Nem árt tudni pl., hogy a rossz fiúk VÁRHATÓAN hogyan fognak viselkedni egy adott helyzetben — megtudhatjuk, hogy esetleg az első gyanús jelre megölik-e az összes túszt, vagy a túszok éppenséggel élve fontosak nekik. Ebben az esetben nyugodtan durrogtathatunk (Ez az infó az első pályán kapásból jól jön. Itt ugyanis a tereptarka terroristákat alig lehet kiszúrni a fák között, a fegyverropogásra viszont elindulnak a hang irányába. Mi ilyenkor várunk egy kicsit, és ugye mondanom sem kell, hogy a mozgó fegyvereseket sokkal könnyebb észrevenni...:-))

Vagy mondhatnám, hogy milyen hasznos lehet az, ha tudjuk, egy szervezet tagjai mennyire elhivatottak. Előfordulhat ugyanis, hogy nem ölünk meg valakit az első lövéssel. Ilyenkor az illető esetleg megadja magát (vallási fanatikus szervezeteknél ennek az esélye a nullával egyenlő — őket nyugodtan öldököljük halomra), és ugye, hogy mennyivel nagyobb dicsőség úgy végrehajtani a küldetést, hogy kevesebb az áldozat! (Persze biztos van, aki ezt pont fordítva gondolja, de ebben a játékban, épp a játék mentalitása miatt nem a mészárlás a cél).

Persze ezek csak kiragadott példák voltak, ha ezen a ponton simán továbblépünk, akkor sincs semmi baj.

Az igazi stratégák kedvenc része következik, ugyanis most nyílik lehetőségünk megtervezni az akciót. Én kipróbáltam, de valahogy baromira nem ment — hát nincs mit tenni, ami nem megy, azt ne erőltessük, a szakértőt terve nekem mindig bevált, úgyhogy használjuk nyugodt lélekkel.

Innen már az egyszerűbb dolgok



*Siessük fiúk, mert mindjárt lefagy a t*köm!!!*

Covert Ops Essential Training

A Covert Ops tartalmaz egy második cd-t is, ennek azonban semmi köze a tulajdonképpeni játékhoz. Ha a Covert Ops Essential Traininget is feltelepítjük a számítógépre, lehetőségünk nyílik anti-terrorista tudományunkat „hivatalosan" is továbbképezni, illetve letesztelni — az eddigiektől eltérően azonban ezúttal az elméleti ismereteinkről van szó.



Összesen 7 féle kurzuson vehetünk részt, és ezekből vizsgázhatunk is — ezek pedig az intelligencia, a pszichológia, az anti-terrorizmus jövője és múltja, a világ CT szervezeteinek tanulmányozása, valamint a felszerelések, és a taktikák ismeretei. Ha úgy érezzük, már eléggé felvérteztük magunkat tudással, vizsgát is tehetünk (jellemző a nyugati mentalitásra, hogy a sikeres vizsga letételéhez már 60% is elég). Ez így tulajdonképpen teljesen felesleges dolognak hangozhat, de van annyira érdekes, hogy tegyünk vele egy próbát. Aki pedig a téma felé nem csak játék szintjén nyitott, az jónéhány hasznos információt begyűjthet itt. Természetesen a Neten regisztráltathatjuk is magunkat. Sajnos helyhiány miatt erről már nem tudok bővebben írni, mindenki tapasztalja ki maga — a kezelőfelület nagyon egyszerű, a gondok inkább az angol CT szaknyelv ismereteivel lesznek...

következnek. Újoncokat toborozhatunk, organizálhatjuk a veterán harcosokat — az újoncok gyakorlatilag teljesen bénák, úgyhogy igyekezzünk minnél kevesebb profit veszíteni a bevetés alatt.

A kedvenc részem következik (és biztos vagyok benne, hogy ezzel nem vagyok egyedül), ez pedig a csapat felszerelése. Azok, akik elől álltak, amikor a szépérzéket osztogatták, most kiélhetik rejtett Barbie-Ken komplexusukat. Persze az uniformisnál nem árt figyelembe venni a terepet is. Fegyverek garmadája áll a rendelkezésünkre! Elsődleges fegyverből a legnagyobb a választék, van itt egy rakás gépkarabély — á la natúr, meg hangtompítósan is —, mesterlövészpuskák, UZI, stb...

Másodlagos fegyverünk a pisztoly ebből is van többféle, szintén hangfogós, meg sima is. Ezen kívül két cuccot tudunk még felpakolni — egy csomó mindenből lehet válogatni, hogy csak a leghasznosabbakat említsem: kézigránát, villanógránát, tartalék tárak, zárfeltörő-, tűzszerész-, „villanyszerelő" pakkok (ez utóbbival mindenféle elektromos cuccot lehet hazavágni). Van még egy ún. szívverés-érzékelő is, ez mutatja a közelünkben tartózkodó, általunk még nem észrevett terroristák helyzetét a térképen, de ezt én nem szeretem, mert tuti, hogy mindig olyankor támad be valaki, amikor épp a térképet lesem, hogy hol az ellen...

Ezután összeállíthatunk max. négy egységet a csapaton belül, de mint minden eddig leírtat, ezt is megteszi helyettünk a gép, ha az ő tervét fogadtuk el (egyébiránt a program, minden tekintetben az általa legideálisabbnak vélt beállításokat adja be, úgyhogy csak akkor érdemes változtatni, ha tényleg tudjuk, mit is akarunk, és miért)

Ha mindent befejeztünk, készen állunk arra, hogy felkészülten, és nagyon magabiztosan szálljunk a harcba.

Friss levegőn még a fejlövés is jobban esik

Persze egyből kicsinálják az egész csapatunkat. Én nem is értem, de a Covert Ops első pályája baromi nehéz lett, legfőképp azért, mert a terroristákat észre sem venni a buja őserdőben (mellesleg ez az őserdő olyan szép, hogy szinte megszólal). A figyelmed annyira kell összpontosítani, hogy az már szinte fáj, az idegeid pattanásig feszülnek. Nem tudod, melyik pillanatban bukkan elő egy jól álcázott terrorista, aki egy századmásodperccel gyorsabb lesz nálad. Ha te voltál a gyorsabb, fellélegzel, de csak egy pillanatra, mert a figyelmednek nem szabad ellankadnia... ha nem, akkor a megmaradt emberekkel állhatsz bosszút magadért (huh, ez már kész skizofrénia...).

A játék sokszínű és baromi izgalmas,



Szinte már teljesen élethű — a fickó a személyi lapján egy az egyben így néz ki...

de ezt szavakkal lehetetlen leírni, mert a Covert Ops hangulatát nagyon nehéz érzékeltetni — ezt játszani kell!

Persze, mire az ember a küldetés végére jut, úszik a verejtékben, és az adrenalin az agyában dobol.

Már a legelső bevetésünk is elég nehéz, de a későbbiekben sem lesz könnyebb a dolgunk. Még szerencse, hogy az ember elég hamar ráérez a játék ízére — annak idején a Rogue Spearnél magam is meglepődtem, amikor egyszer csak azon kaptam magam, hogy már három-négy küldetést végrehajtottam hibázás nélkül egyhuzamban. Szóval a játék hangulata király, egy teljesen külön világ, mint amit más játékoknál megszokhattunk. És a legjobb az egészben, hogy a küldetések végén az egészet visszanézhetjük! Ha ilyenkor átváltunk külső nézetbe (ugyanúgy, ahogy játék közben, az F1 billentyűvel), egy kicsit mozizhatunk. Ha még egyszer lenyomjuk az F1-et, akkor a kamera külső nézetből átvált valamiféle „követő" módba — ez a legkirályabb dolog, amit valaha láttam, ez már tényleg olyan, mint egy igazi akciófilm!

Persze az okosok ezt is felhasználhatják arra, hogy észrevegyék saját hibáikat, és tanuljanak belőlük...

Üröm az örömben

Egy nagyon nagy, csalódottság szerű érzés kavarog bennem. Az az érzésem, hogy átvertek. Valószínűleg nektek is szemet szúrt, hogy ez az ismertető tulajdonképpen bármelyik R6 játékra ráillene. Ez sajnos nem az én felületességem, vagy lustaságom műve.

Én teljesen abban a hiszemben voltam, hogy a Covert Ops egy különálló játék lesz — de sajnos nem az. Igaz, hogy „stand-alone", azaz önmagában is futtatható játék, ha olyan gépre installáljuk, amin nincs Rogue Spear, akkor is működik, de ha van, akkor önállóan, kérdezés nélkül feltelepíti magát oda, ahová való: a „mods" mappába. Tulajdonképpen azon csodálkozom, hogy a dobozra nincs ráírva a Mission Pack szöveg, mint az Urban Operations-nél. Néhány új pálya, néhány új modell — legfőképpen a terroristák kaptak némi fazonigazítást —, ezzel szemben nincs egy fia új fegyver, vagy felszerelés sem. Szomorú...



Most ez itt a piros lámpás ház???

De azért vigasztaljon minket az, hogy a grafika még mindig egyszerűen hihetetlenül fantasztikus — az embereink 3D-s modelljei akció közben egy az egyben azt az arcot viselik magukon, ami a személyi lapjukon szerepel a Roster képernyőn, a környezet kialakítása súrolja az élethűség határát. Ráadásul mindehhez nem is kötelező D3D kártya, igaz, a hiánya azért jelentősen rontja a vizuális élményt — de nem a játszhatóságot! Ezt persze már megszokhattuk a Red Storm-os srácoktól (akik most már nem is Red Storm-osok, hanem Ubi Soft-osok — úgy látszik, egy Nagyhal már megint megevett egy Kishalat, bár valljuk be, a Ubi Soft-tal azért jobban jártak, mint valami kevésbé sokoldalú kiadóval, ha már valakinek mindenáron be kellett kebelezni őket). A hangokra sem lehet panasz, a zene olyan, mintha Hans Zimmer szerezte volna — a hanghatások pedig egyszerűen tökéletesek! Én mégis szomorú vagyok, mert ez se nem jobb, se nem több, mint amit eddig kaptunk.

Az a nagyon-nagyon minimális fejlődés, ami van, édeskevés, az a pár pálya meg, amit kapunk, nem túl sokáig köti le az embert. Mondjuk, ez legyen a legkisebb gondunk, a R6 játékok legizgalmasabb része mindig is a multiplayer volt. Egy csomóféle lehetőség van, de ezekkel nem kell foglalkoznunk, ugyanis az MPlayer.com-on (itt vannak a multiplayer szerverek) kivétel nélkül mindenki Team Survive-ot játszik. Ez olyasmi, mint a Counter Strike játékmenete, csak az akció nem annyira pörgős, épp a találatok hatásfoka miatt, de még mindig pörgősebb, mint a single player mód. A lényeg, hogy mindenkit ki kell nyírni az ellenség csapatából.

Ez a legjobb móka, mindenki próbálja ki nyugodtan, garantált lesz az öröme.

Most egy kicsit gondba vagyok, mert legszívesebben lehúznám a Covert Ops-t, amiért „csak" egy kiegészítő — bár emiatt inkább a Red Storm-ot kéne szidni, nem a játékot.

Ha ettől a ténytől eltekintek, akkor csak pozitívumokat tudok mondani. Gyönyörű grafika, frenetikus hangok, teljesen emberi mozgások (remélem, ez a képeken is látszik), izgalom, akció, egyéniség. Egyedüli negatívum, hogy az egyszeri játékosoknak a Covert Ops túl nehéz. Ez talán elriaszthatja a kezdőket. A rajongók viszont szeretni fogják, ahogy az eddigi epizódokat is szerették, mert a Rainbow Six még mindig a kommandós FPS játékok császára — a Covert Ops a legjobb példa erre!

VargaB.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Egy kicst több előrelépést vártam, de így is istentelenül jó!

végítélet

92%

SOLDIER

★ Pont velem kekeckedsz...?!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Southpeak Interactive
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.southpeak.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Az elmúlt év egyik nagy mozi sikere volt, a Katona (Soldier). A film forgatókönyvét David Web Peoples írta, még a kilencvenes évek elején, de csak most jutott el az anyag oda, hogy celluloid szalagra vigyék a hollywoodi álomgyárban. Jerry Wintraub Paul Andersont bízta meg a rendezéssel, elsősorban a Halálhajó igen jó rendezése miatt. Mindketten Kurt Russelben látták megszületni a veterán katona figuráját, ezért nem volt sokáig kérdéses, kié is lesz a főszerep. A film története arról szól, hogy a jövő háborúit születésük pillanatától kezdve harcra kiképzett katonák vívják, akik csak akkor érik meg a felnőttkort, ha sikeresen alkalmazzák a rájuk vonatkozó alapelvet: ölj vagy meghalsz! A spártai módszerek modern változatában a kiválasztottakat már gyermekkorukban kiszakítják a társadalomból, és személyiségüktől, érzelmeiktől megfosztott gyilkológéppé képezik ki őket.

Todd, a veterán katona már számos galaktikus háborút vészelt át sikeresen. Ő Darwin túlélés- elméletének élő mintapéldája, ám dicsőséges napjainak lassan-lassan vége. A tudomány és technika határai korlátlanok, s az új harcosgeneráció kifejlesztésével Toddon visszavonhatatlanul túlhalad az idő. A Káin 607-es névre hallgató, modernebb típusú gyilkológép fölénye megkérdőjelezhetetlen, hiszen a kormány kérésére éppen Toddal és annak két tapasztalt társával eresztik össze tesztelés gyanánt. Az eredmény látványos: a három öreg katona közül csupán Todd éli túl a küzdelmet, de ő is csak alig. Az életveszélyesen megsebesült, kiszolgált katonát egy távoli bolygóra száműzik, amely amolyan űrközi szemétlerakó helyként funkcionál. A kis bolygó azonban még őrzi a rég elfeledett békeidőket. Lakói letűnt korok hangulatát idéző, kedves és barátságos emberek. Társaságukban a sebesüléseiből lassan felépülő Todd megtanul örülni a hétköznapoknak, felfedezi mások és saját emberségét, fokozatosan enged szabad utat érzelmeinek, azaz elsajátítja mindazt, amelyet gyermekkora óta módszeresen kiöltek belőle. Az idillnek azonban hamar vége szakad, mert Káin 607 és társai megtámadják az őrbolygót. Todd most már nemes cél érdekében - fogadott hazája védelmében -, de mégis csak korábbi tapasztalataihoz kénytelen visszanyúlni, hogy sikerrel szállhasson szembe régi ellenfelével.

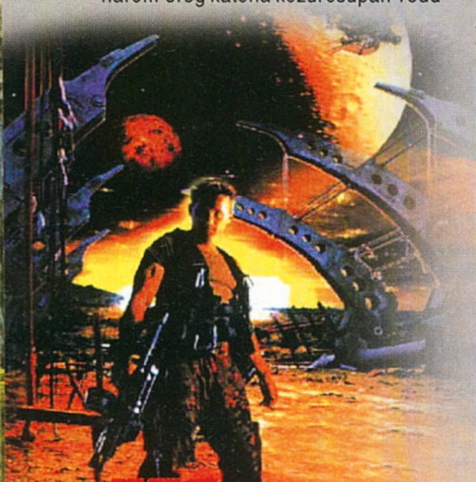

Fentről nem ér!!!


Hopp, egy kis túlerő van...

Ezek után az előzmények után kapcsolódunk be az Ubisoft legújabb játékában a film történetébe. Számos mozifilmről készült már PC-s játék, és most itt a legújabb, ilyen próbálkozás. A játék egy rövid filmrészlettel indul, vagyis megérkeznek a bolygóra Káin 607 és társai. A játékban indulás előtt, célszerű a beállítások között kicsit nézelődni. Induláskor ugyan felajánlja, hogy kiválasszuk a felbontást, de van még néhány a látványosságot javító opció, amit nyugodtan be lehet kapcsolni, mert a grafika sebességén nem fog rontani. Azt viszont melegen ajánlom, hogy dacára a választható legnagyobb 1280X1024-es felbontásnak, a játékot 640X480-as felbontásban futtassátok, és a gammát a maximumra (1.99) toljátok fel, de a miértre még ki fogok térni. Az irányítás beállításainál, csak az egér mozgását állíthatjuk inverzre, és az érzékenységét szabályozhatjuk egy csuszka segítségével. Ezt is ajánlatos kicsit lejjebb venni, mert nehéz lesz célozni a túl érzékeny egérrel. A játék irányításához a jobb kezetekben az egérre és a bal kezetek öt ujjára lesz szükség, amit folyamatosan a keyboardon kell tartanotok. A játékban az F1-es billentyű kiosztást megmutató gombon kívül az F12-es screenshoot készítő billentyű, és az irányításhoz a shift, a szóköz, és a négy mozgató billentyű kezelésére kell az ujjaitokat bemelegíteni. Játék közben ugyanis nem lesz időtök keresgélni billentyűket. Csak az egérrel lehet Toddot fordítani, célozni és tüzelni a kezében lévő fegyverrel. Hiába is keresték a forduláshoz és a tüzeléshez kiosztott gombokat, mert olyan nincs, de találtok előre és hátra mozgatást, az oldalazást jobbra, balra, a leguggolást, a felugrást, (bár nem nagyon van mire) és a bukfencezést. Aki pedig esetleg joystickot, vagy gamepadot szeret használni, az tegyen le róla.

A beállítások után, két szereplő közül kell kiválasztani, melyik bőrében szeretnénk a bolygót megtisztítani Káin 607-től és a hordájától. Természetesen az egyik Todd, akinek erős páncélja van, de viszonylag lassabb mozgású és kevésbé fürge, viszont jól használja a fegyvereket. A másik szereplő Sandra, aki a fürge, szinte akrobatikus ügyességű mozgásával, ellensúlyozza Todd ügyességét, és gyakorlatát a fegyverek használatában. Ha eldöntöttétek kit fogtok irányítani, akkor már csak a játék nehézségi fokát kell kiválasztani, ugyanis a start gomb hiányában a nehézségi fok szövegére kattintva indul a játék (hmm érdekes újítás). Nos miután betöltődött a játék, lehet csodálkozni, ugyanis előttetek áll a „Katona" teljes pompájában a félhomályos szemétlerakóvá degradálódott bolygó ócskavas halmokkal és szeméthegyekkel tarkított útvesztőjében. A környezetet a horizont alján vöröslő, de a távolsága miatt fényt alig adó „nap" világítja be. Az egész táj förtelmesen egyhangú, (csak úgy, mint a filmben) mindenfelé ugyanazok a kiszuperált gépek, szélgenerátorok, és egyéb felismerhetetlenségig szétroncsolódott berendezések látszanak, és ezen a


Ez kicsit közel volt...




Na ezt kapjátok ki!

bizarr tájon vezet a kacskaringós út, amin végig kell majd haladni. A képernyő bal oldalán, az épp kezdeben lévő fegyver sziluettje látszik, alatta az életerő és a páncél állapotát jelző csíkkal, a jobb oldalon, pedig egy mini radar, amin egy kis zöld nyíl jelzi, merre kell haladni, és a radaron megjelenő kis piros pöttyök jelzik az ellenség közeledtét. Nos röviden ennyi tudnivaló elég is ahhoz, hogy elkezdődjön a harc, ugyanis ez a játék semmi másról nem szól, minthogy menj végig a kijelölt útvonalon, és lődd szét, ami az utadba kerül, legyen az egy másik katona, egy harcjármű, vagy bármi. Ha valamire rálősz, ami nem mozog, és az kilőhető, akkor a színe világosabbá válik, mondhatnám inverz lesz a megjelenése.

Nos nekivágtam én is a terepnek. Először Todd bőrébe bújtam bele, és a kezemben egy gépkarabéllyal megindultam. De nem ám sétálva, ugyanis azt nem lehet, csak állandóan futni, legfeljebb felugrálni, legugolni, és bukfencezni, előre, hátra, vagy oldalra. Futás közben a lépteim nyomán enyhe porfelhő szállt fel, és a hangja aszerint változott, hogy épp mire léptem rá. Egyszer csak megjelent az első célpont a radaromon. Kíváncsian futottam az első ellenség felé, de azok rendesen túlerőben voltak, így régi shooter lévén fedezék gyanánt leguggoltam. Még alig láttam őket, olyan messze voltak, de a lövéseik ott poroltak körülöttem a földön, és pattogtak a páncélomon, aminek az ereje rohamosan csökkent, ráadásul nem elég hogy messze voltak, még tök sötét is volt ahonnan a lövések jöttek, és csak onnan sejtettem merre lehetnek, hogy láttam a fényjelző lövedékek útját. Én lőttem rájuk, mint egy eszelős, de csak nem akartak elfogyni, ellenben a lőszerem és az életerőm szemlátomást csökkent, és el is fogyott, úgyhogy kezdtem elölről az egészet. A következő nekifutásra, már taktikát változtattam és mikor megjelentek, nem álltam meg, hanem futottam feléjük, és oldalaztam, bukfenceztem és úgy lőttem rájuk folyamatosan. Jó néhányat szétlőttem, és a lelőtt katona helyén mindenféle ikonok jelentek meg. Na rendben gondoltam, ott lesz akkor az utánpótlás a váltás páncél és a mentődoboz, majd felszedem, de előbb még leszedem azokat, akik közben a hátam mögé kerültek. Mire mindegyikkel végeztem, és mehettem volna tovább a mentődoboz, és az utánpótlás eltűnt. (Már a játékban is lopnak)? Na sebaj, gondoltam, legfeljebb újrakezdem, és felszedem időben, amit fel lehet. Hát az a helyzet, hogy ha túl messzi biztonságos helyről puffogtatsz az ellenségre, akkor nehéz őket eltalálni, mert olyan kicsik, ráadásul, ha lelövünk egy ellenséget, véletlenszerűen, egy életerő növelő mentődoboz, egy páncél mellény, lőszer utánpótlás, vagy egy másik fajta fegyver ikonja jelenik meg a helyén, de csak igen rövid ideig, és ha túl messze van, akkor mire odaérünk eltűnik. Meg kell találni azt a távolságot, ahonnan még biztonságosan le lehet őket puffogtatni, és az utánpótlást is elérjük időben. Ha rámegyünk az ikonra, akkor magától feljavul az életerő, meg erősödik a páncél, feltöltődik a lőszerkészletünk, de ami a legérdekesebb, és a legidegesítőbb, hogy a fegyver is kicserélődik a kezünkben. A játékban van gépkarabély, shootgun, lángszóró, és valami meghatározhatatlan impulzus fegyver, valamint a rakéták és a gránátok (jobb egérgomb) igen szűkre szabott mennyiségben. Az éppen használt fegyverről semmilyen információt nem kapunk, még azt sem, hogy mennyi lőszer van hozzá, csak a gránátok és a rakéták darabszámát jelzi a program, viszont ha nem figyelünk oda és egy fegyvert jelző ikonra futunk rá a fegyver lecserélődik a kezünkben, ugyanis azt nem mi választhatjuk kedvünkre, mint azt eddig minden egyéb lövöldözős játékban megszokhattuk. Engem mindenesetre borzasztóan idegesített, hogy ha elég lett volna egy gyengébb fegyver, akkor is a legerősebb lőszerét kellett elhasználni, és mire odaértem, ahol már kellett volna valóban a nagy tűzerő, kifogyott, és visszaváltott a gyengébbre. Roppant érdekesnek találtam, hogy a páncélozott jármű rakétákat lövöldözött rám, de ha odamentem mellé szorosan, akkor is ugyanúgy lövöldözött és talált is, viszont néhány jól irányzott sorozattal mindegyiket ki lehetett csinálni. A katonák és a különféle támadó szerkezetek mindenütt hemzsegnek a játékban, de ahogy pályáról pályára haladunk előre, annál könnyebb őket elintézni. Az első pályán, egy jókora sorozatot bele kellett engednem az ellenségbe, de ahogy haladtam pályáról pályára, egyre kevesebb lövés kellett egy ellenséges katona kiiktatásához.


Van itt valaki?

Az idő rövidsége miatt, ami rendelkezésemre állt a tesztelésre, „easy" fokozatban játszottam vele, de még így is idegesítően gyakran kellett újra kezdeni a pályákat, amikor már majdnem a végére értem, ugyanis menet közben menteni nem lehet. Sőt egyáltalán nem lehet , csak a pálya végén ment egyet a játék, de ebből semmit nem veszünk észre, ugyanis sem a jóváhagyásunkra sem a nevének a megadására nincs szüksége a programnak.


Én szóltam előre! Most már mindegy, ez is füstbe ment...

Azt viszont érdekesnek találtam, hogy azzal a fegyverrel a kezünkben kezdjük újra pályát, ami utoljára nálunk volt, mikor kileheltük utolsó életerőnket.

A játék egész hangulata a filmet idézi, de a félhomályt egy kicsit túlzásba vitték. Csinálhattam én bármit, növelhettem a gammát bármekkorára, a láthatóság alig változott. A bejárandó terület legnagyobb részén, totális sötétség uralkodik, abszolút nem lehet látni.

Csak futottam arra amerre a kis zöld nyíl mutatta, néha lepattantam a falról, néha csak egyhelyben futottam, de a szemem majd kiugrott a helyéről, akkor se láttam merre kell menni.

Ha nem néztem a radart, akkor az ellenséget sem vettem észre addig, amíg el nem kezdtek rám lőni, mivel a sötét helyeken őket sem lehetett látni. A hangok viszont tökéletesek. Minden fegyvernek más a hangja, a lövések mandinert kapnak a fémen, kopognak a páncélon, a lépteink hangja attól függően változik, milyen felületen futunk, játék közben pedig hátborzongató zene szól, ami tovább fokozza, az amúgy is sötét hangulatot.

Összefoglalva, a játék egy érdekes adaptációja a filmnek, de csak annyi köze van hozzá, hogy a táj olyan, mint a filmben volt, és a szereplők neve is ugyanaz, a cél pedig mindent elpusztítani, ami ránk támad.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Remek hangok, ronda és sötét grafika, rengeteg ellenség, rengeteg vér...

végítélet

77%

Ha Ha Ha – olcsóbb, mint valaha

Ha unod a másolt CD-t, de nincsenek tízezreid...
Ha a gépedre is költenél egy keveset...
Ha egyszerűen csak egy jó programra vágysz...



2999,– 2999,–

1999,– 1999,–

EZT VEDD MEG!


EZT VEDD MEG!
1944
Admiral Sea Battles
Addiction Pinball
Army Men
Apache Longbow
Atomic Bomberman
Broken Sword
Broken Sword II
Civilization
Colonization
Deathtrap Dungeon
Tomb Raider
Flight Unlimited II
Rally Championship
Myth: The Fallen Lords
Requiem
Screamer
Screamer Rally
Terracide
Touché
Warcraft
Worms
UFO
1999,-
EVM
1999,-

X-TENSION

★ És a kalandok folytatódnak...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: EgoSoft
Kiadó: THQ
Web: www.egosoft.com/x
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 350, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Kedves kereskedő és bróker jelölt barátaim, és legfőképpen kalandra vágyó olvasók. Ugyebár egy újszülöttnek minden vicc új, de nem valószínű, hogy akad közöttetek olyan, aki még ne hallott volna a 80-as években többféle platformra kiadott, és talán nyugodtan mondhatom, minden idők legsikeresebb űrkereskedelmi játékáról az „ELITE"-ről. A játék első részének sikerét, még a folytatásként elkészült második és harmadik rész sem tudta felülmúlni, hiszen azokkal annyira melléfogtak, hogy csak az igazi fanatikusok próbálkoztak vele, de néhány órás küzdelem után ők is feladták Sokévi szünet után következett a „Hardwar", ami látványvilágában megfelelt a kor követelményének, de a bonyolult játékmenete, és a kissé elhibázott repülési modellje miatt, hamar feledésbe merült. Az elmúlt év közepéig úgy tűnt, hogy az „ELITE" nem talál méltó ellenfélre, de a német „Egosoft" fejlesztőműhelyéből kikerült „X-Beyond The Frontier"-nek sikerült a trónjáról a nagy őst letaszítani. Erről a tényről az eladási statisztikák, és az Interneten található a játékkal kapcsolatos weboldalak fórumai is tanúskodnak.

A játék alap sztorija nagyvonalakban annyi, hogy az emberiség eljutott a galaxis meghódításának olyan szintjére, amikor a térugró kapukon keresztül közlekedtek már a galaxisok között, és a távoli bolygók terraformálására alkalmas robotokat építettek. Egy becsúszott hiba miatt, a robotok alkotóik ellen fordultak, és elpusztították a távoli bolygókon épült kolóniákat, majd betódultak a földre vezető ugrókapuba. Az ott kialakult tumultus miatt a kapuk felrobbantak és eltűntek a semmibe a robotokkal együtt. A térugró kapuk megsemmisülése olyannyira visszavetette az emberiséget a galaxis felfedezésében, hogy újabb ötszáz évnek kellett eltelni ahhoz, hogy egy olyan űrhajót tudjanak építeni, ami képes a hatalmas távolságok áthidalására. Mikor a prototípus elkészült, a próbaút során ismét történt egy kis malőr, ugyanis a hajó megbolondult, és a galaxis egy távoli, teljességgel ismeretlen pontjára vitte utasát (vagyis szerény személyünket). Az „X-Beyond The Frontier" játékmenete itt kezdődött. A cél az volt, hogy a távoli galaxisból megtaláljuk a hazafelé vezető utat, mégpedig úgy hogy az induláskor kölcsönkapott összegből (100 cr) kellett kereskedelemmel minél több credit haszonra szert tenni, és az így szerzett vagyonból olyan szintre fejleszteni a hajónkat, amellyel a bennünket támogató kormány segítségére tudjunk lenni, az őket fenyegető ellenségeikkel szemben. Cserébe ők megígérték, hogy a hajónkat ismét alkalmassá teszik, a térugrásra, és megmutatják az utat hazafelé. A küldetéseket teljesítve azonban, a kormánynak hiába voltunk a segítségére, a hajónk megjavítása meghaladta tudományukat, bármennyire igyekeztek is, így világossá vált, hogy ilyen módon nem tudunk a földre hazajutni. Mivel a készítők az XBF történetét úgy alakították, hogy legyen helye a folytatásnak, hát el is készítették azt. Mielőtt találgatásba kezdenétek lerántom a leplet: igen, ő az! „X-Tension" néven került a boltok polcaira. A kiadó úgy hozta forgalomba, hogy ez egy küldetés lemez az XBF-hez, de nyugodtan állíthatom, hogy önálló játékként is megállja a helyét.



Tehát a történet folytatódik, mégpedig onnan, hogy a térugrásra alkalmatlan hajónkat az „Argon" kormány egy bázisán hátrahagytuk, (talán mégis meg lehet javítani) és ők adtak nekünk egy viszonylag jól felszerelt hajót, mégpedig az M4 osztályba tartozó Argon Bustert, valamint van ezer creditünk az induláshoz.



Huh, beengedtek!

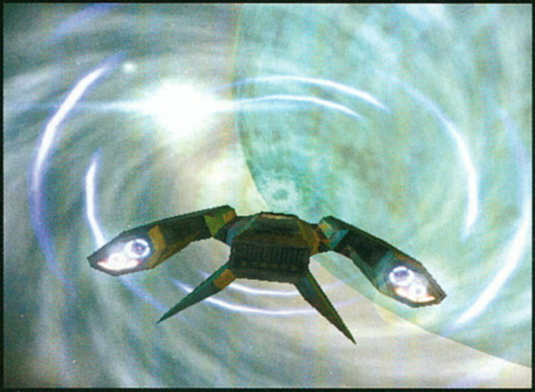


Ez most egy űrállomás, vagy a csillagkapu?

Kalandra fel tehát barátaim, hiszen még az is, aki soha nem töltötte az esős délutánjait vagy az éjszakáit az „ELITE" társaságában, vagy nem találkozott az első résszel, az „X-Beyond The Frontier"-rel, még az is remekül fogja érezni magát ennek a játéknak a társaságában feltéve, ha szereti ezt a stílust. Itt azért megjegyzem, hogy aki eddig még nem fertőződött meg az űrkereskedelmi játékok iránti szenvedéllyel, az is nyugodtan tegye csak be a CD-t a meghajtóba, garantáltan jól fog szórakozni, és fantasztikus izgalmakban lesz része.

Először is nézzük mi az újdonság az XBF-hez képest. Teljesen új küldetések, véletlenszerűen generálva, a galaxis térképét átszabták és az XBF ötvennégy szektora mellé harminchat új szektort tettek számunkra hozzáférhetővé. Nem csak egy hajón repülhetünk, hiszen húsz féle típust vásárolhatunk, sőt nem csak vásárolhatunk, kalózcsibészkedéssel is megszerezhetünk hajókat. Minden hajón be lehet kapcsolni az automata pilótát, műholdak telepítésével a navigálás egy teljesen új fajtájával találkozunk. A grafikai motort tökéletesítették, és teljesen új fantasztikus zene szól a játék közben. Nos ennyi röviden, azok kedvéért, akik mint folytatást veszik kezükbe ezt a játékot. De azok kedvéért, akik most cseppennek bele a történetbe, nézzük meg egy kicsit közelebbről is a játékot.

Telepítéskor és az első induláskor a játék hozzá tudja igazítani magát az észlelt hardverekhez, a számítógépben, ez alól egyedül a felbontás a kivétel, amit 640X480-1280X1024-ig állíthatunk. A hangkártyát tökéletesen beállítja, a kezeléshez csatlakoztatott jostickot, pedig korrektül felismeri. Ezen kívül kiválaszthatjuk milyen logó legyen a hajónkon, és hogy az F9 lenyomásakor készülő pillanatfelvételeket melyik könyvtárba mentse a játék. Más beállítással nem is kell bajlódni. A főmenüben az opciókon kívül megtaláljuk az új játék indítását, az elmentett betöltését, megnézhetjük újra az intrót, és megtudhatjuk kik voltak a készítők.



A térugrás(i kísérlet)!

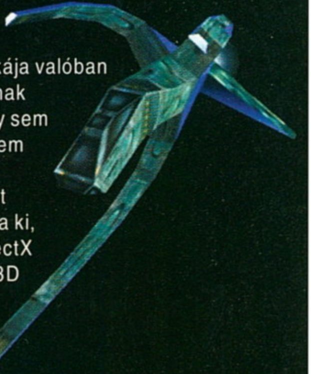
Az új játékot kiválasztva, a kormánytól kapott űrhajó (M4 Argon Buster) ülésében találjuk magunkat. A hajónkat irányítani rendkívül könnyű akár joystickot veszünk magunk elé, akár az egeret tologatjuk, akár a kurzormozgató billentyűket használjuk. A használatos billentyűk mennyiségét sem vitték túlzásba, a legfontosabb billentyűket gyorsan meg lehet jegyezni, és a játékhoz adott kézikönyv (a CD-n is megtalálható pdf formátumban) részletesen tárgyalja. A program kezdésekor első teendőnk, hogy a zsebünkben lévő creditből minél előbb, minél több haszonra tegyünk szert. Ehhez a legcélravezetőbb út, egy olcsó, és jól eladható árucikkel történő kereskedés. Minden szektorban találunk „Solar Power Plant"-ot, ahol energia cellákat lehet vásárolni viszonylag olcsón, és azt jó haszonnal tudjuk továbbadni, valamelyik, szintén a szektorban található gyárban, vagy bányásztelepen. Néhány forduló után, célszerű meglátogatni az általában a szektor közepén található szabad kereskedelmi állomást, és ott a hajónk fejlesztésére fordítani belőle valamennyit. Ajánlatos először a rakteret bővíteni, hogy kevesebb fordulóval, több árut szállíthassunk a vevőinknek, így gyorsítva meg tőkénk gyarapítását. Ha már viszonylag elfogadható mennyiségű credit áll rendelkezésünkre, ajánlott a hajónk hajtóműveit, a pajzsait, és a fegyvereit lecserélni erősebbre, ugyanis hamarosan megkapjuk az első feladatokat, és a szektorokban, ahol meg fogunk fordulni nem lesz mindenki barátságos velünk. A játékban hat kormány (Argon, Boron, Paranids, Split, Teladi, Xenon) és a kalózok szektoraiban fogunk megfordulni. A szektorok között az átjárást ugrókapuk biztosítják, amiket általában a négy égtáj felé találhatunk meg, a szektor határain. A szektorokban változó összetételű és fejlettségi szintű űrállomásokat fogunk találni, de mindegyikben felleljük a szabad kereskedelmi állomást, és az úgynevezett „Shipyard"-okat ahol a hajónk felszereléseit és akár komplett gyárakat vásárolhatunk meg. A kereskedelem teljes mértékben a kereslet kínálat törvényire épül, úgymint a valós életben, és ezt kell nekünk kihasználni. Egy űrállomáshoz közelítve, ha rávisszük a célkeresztet, megtudhatjuk, mit termel, és milyen árut vásárolna. Egy bizonyos (általában 5-7 km.) távolságra megközelítve az állomást, az automata kommunikációs rendszer működésbe lép, és információt kérhetünk az állomásról, illetve a rádión (5 km-en belül érve) dokkolási engedélyt kérhetünk. Ha ezt megkaptuk, egy zöld színű futófénnyel szegélyezett folyosó jelzi a bejáratot, amit nem érdemes túl nagy sebességgel megközelíteni, ugyanis gyorsan visszavonják a leszállási engedélyünket. Ha sikerül a zsilipbe ütközés nélkül behajóznunk, akkor az állomás computere már a leszállóhelyre teszi a hajónkat, és a megjelenő menüben lehetőségünk lesz kiválasztani, mit akarunk az állomáson tenni. Itt részletes információt kérhetünk az állomásról az ott tartózkodó, illetve az ott megfordult hajókról, átnevezhetjük a hajónkat, elmenthetjük (csak űrállomáson dokkolva) a játékot, és a kereskedelmi menüponban vásárolhatunk, illetve eladhatunk, attól függően mire van kereslet, illetve milyen terméket állítanak ott elő.



Lássuk csak, mi van ott!

A hajóforgalmat már csak azért is célszerű megfigyelni, mivel egy nagy forgalmú állomáson annak az árucikknek az árát igencsak felverik, amiből sokat visznek a kereskedő hajók A kezdeti olcsó árucikkek után célszerű áttérni a drágább, ritkábban elforduló cikkekkel való kereskedésre, ugyanis ez, mint sejthető, jóval nagyobb haszonnal kecsegtet. Az állomásokon fogjuk egyébként kapni a küldetéseket is, aminek az elvégzését általában extra bevétellel jutalmazzák a megbízók, de a történet szempontjából nem kötelező mindet elfogadni. A kereskedelem rendkívül bonyolult és szövevényes szálainak a kibogozásába, most nem kezdek bele, hiszen egy jegyzetfüzet társaságában, és néhány órai játék után magatok is ki fogjátok ismerni, annál is inkább, mert amikor már lesz elég pénzetek, akkor megfogjátok tudni vásárolni azokat a kiegészítőket a hajóra, aminek a segítségével (pl. Műholdak, „Best purchase price finder", „Best sales price", „Trade computer expansion") akár egy tőzsdén, bármikor egy menüben megnézhetitek, mely árucikket hol mennyiért adnak, illetve vesznek, és mire van jelenleg a legnagyobb kereslet, és dokkolás nélkül is lekérhetitek a megközelített űrállomás vagy bányatelep adatai között, hogy ott mit, és mennyiért adnak, illetve vesznek.

A játékban egyébként nem csak kereskedésre van lehetőség, hanem saját gyárakat, és bányatelepeket is építhetünk, amelyekben az előállított áruk értékesítésével, sokkal gyorsabban és nagyobb haszonra tehetünk szert. A megfelelő tőke birtokában ugyanis a „Shipyard"-ok valamelyikén megvásárolhatunk komplett bányafelszerelést, amit egy szállítóhajó kibérlésével egy még üresen álló aszteroidára szállítva és ott üzembe helyezve, megkezdhetjük a nyersanyag kitermelést. A kitermelt nyersanyag feldolgozásához azután már vehetünk gyárat is, és a késztermék eladása jelenti a legnagyobb bevételt. Kérdezhetitek most, hogy na és ennyi? Minél több credit a trezorban és kész? Nos a bevételre azért van szükség, hogy a birtokotokban lehessen egy minél nagyobb és minél jobban felszerelt flotta, ugyanis nem csak békés kereskedelemről van szó ebben a játékban, hanem véres ütközetek részesei is lehettek. Van a játékban ugyanis egy nép, a Xenonok, akik mindent és mindenkit ellenségüknek tekintenek, lerohannak minden utukba kerülő bázist, űrállomást, kirabolnak minden hajót, és így természetesen a ti szállító hajóitok és bázisaitok sem lesznek ez alól kivételek. A kormányok pedig, akiknek a területén a kereskedést folytatjátok, igen jó néven veszik, ha a területükre tévedt ellenséges flottáktól megszabadítjátok őket. Kalandra fel hát barátaim, készítsétek be a szendvicseket az innivalót, zárjátok magatokra az ajtót, és vessétek bele magatokat a játék mélységeibe. Garantáltam jól fogtok szórakozni.



A játék grafikája valóban tökéletes, annak ellenére, hogy sem az OpenGl, sem a Glide adta lehetőségeket nem használja ki, csupán a DirectX 7-ben rejlő D3D motort. A Galaxisok annak ellenére, hogy a nagy semmi közepén vannak, gyönyörűek, változatosak, minden galaxisban van egy fényforrásul szolgáló csillag, ami révén az űrállomásoknak és a bolygóknak van árnyékos és „napos" oldala, az ütközetekben látható effektek és robbanások lenyűgözők. A játék közben hallható zene gyönyörű űroperának is beillik, menet közben pedig a hangulatot külön feldobja a videotelefonon érkező üzenetek életszerűsége, az űrállomásokon dokkolva pedig egy-egy árucikkről, vagy berendezésről az állomás computere női hangon elmondja mire való és ütközben egy másik hajóval találkozva, videotelefonon kommunikálhatunk annak kapitányával.



Az első feladat. Hát kellett ez nekem?!

Összefoglalva, az X-tension az első részhez méltóan egy hatalmas játék, amibe el kell merülni, megismerni, átvenni a hangulatát, és remek szórakozást ígér az elkövetkezendő hosszú mogorva délutánokra és estékre.

Clemi



Game Over (?)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Hát, az előző sem volt akármi, de ez...

végítélet

95%

REACH FOR THE STARS

★ Sic Itur Ad Astra – így jutunk (el) a csillagokig...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: SSG/SSI
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.reach4ths.com
Minimum: P200, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ha felnézel az éjszakai égre, látod magad fölött a csillagokat, és elképzeled a hatalmas távolságot, a fényévekre lévő galaxisokat és azt, hogy valahol a messzeségben talán vannak civilizációk, élnek még valahol értelmes lények rajtunk kívül is. Az emberiség útkeresése a világűrben a szputnyikokkal kezdődött, és még nem tudhatjuk, vajon mit fog találni a jövő nemzedéke.

Most képzeletben ugorjunk előre néhány száz évet. Feltételezzük, hogy az emberiség kifejlesztette a csillagtér áthidalásához megfelelő technológiát és az elkövetkezendő időszakban, már azt kutatathatták, hogy valóban egyedül vagyunk-e a világmindenségben. Mint kiderült, a tudósok feltételezése igaznak bizonyult, hiszen a az útkeresők megtalálták a régóta keresett idegen civilizációkra utaló nyomokat. Bár ne tették volna! Az újonnan felfedezettek nem fogadták kitörő lelkesedéssel a felbukkanó embereket, és mindent elkövettek annak érdekében, hogy továbbra is titokban tartsák hollétüket. A XXXIII. századra, azonban a Föld túlnépesedett és kiürültek élelmiszer készletei, kinőtte az emberiség és a galaxisban találniuk kellett maguknak új lakóhelyet. Útba indították hát a kolonizáló hajókat, és megkezdődött az emberi civilizáció terjeszkedése.

Az ausztrál „SSG" méltán híres hazánkban a körökre osztott stratégiai játékairól, hogy csak a legismertebbet, a „Pancer General" sorozatot említsem. Most viszont az eredetileg 1983-ban kiadott első űrstratégiai játékukat újították fel és 1999 végén ismét kiadták, de már a mai kor követelményihez igazítva.

Az eredeti játék 320X200-as felbontásban, 8 színben pompázott és a futtatásához 64 KByte RAM-ra volt szükség. Az eredeti játékban nem volt diplomácia és többjátékos mód, nem volt technikai fastruktúra, nem voltak többféle fegyverek, és a meghódítható terület nagysága 32X32-es méretű volt. Az újonnan kiadott változatban a minimális hardver igény a 200 MHz-es processzor, 800X600-as felbontású legalább 65 millió színt ismerő videó kártya és 64 MByte RAM. Ebben már van diplomácia, az Interneten és helyi hálózatban lehet



nagy csatákat vívni, meglehetősen bonyolult szerkezetű technikai fa struktúra, technikai szintenként többféle fegyver, saját küldetéstervező és



Az én kis birodalmam...

véletlenszerű küldetés generátor, hogy csak néhányat említsek, ami miatt elmondható, hogy a játéknak csak a neve maradt a régi.

Maga a játék gyönyörű rajzfilmszerű mozival indul, amiben röviden megtudhatjuk az előzményeket, majd a kissé futurisztikus kinézetű főmenübe jutunk. Választhatjuk a multiplayer, vagy a szóló játékot, illetve betölthetjük a korábbi mentéseinket. Megtaláljuk itt az opciókat is, de a beállítások gyakorlatilag a zene és az effektusok hangerejére, a menük sebességére, és néhány a játékmenetet és a kinézetet igazából nem befolyásoló tulajdonságokra vonatkoznak.

Ha új játékot kezdünk, a program minden esetben megkérdezi, hogy kérjük-e, az oktató segítségét. Ha igen, akkor a program részletes magyarázó szöveggel és bemutatással gyakorlatilag, végigvezeti a kezdeti lépéseken az új játékost. Az új játékos, miután az alapokkal megismerkedett, választhatja a „Champain" módot, a véletlenszerű küldetésgenerálást, vagy az elkészített húsz pálya közül bár- melyiket. A bajnokság mellett döntve egyetlen bolygó tulajdonosaként kezdhetjük meg a galaxis meghódítását. A kezdeti lépések természetesen itt is, mint minden stratégiai játékban, a megfelelő technikai szint elérésével kezdődnek, majd a szomszédos bolygók meghódításával, egyre nagyobb területet kell szerezni.

Ha a már elkészített küldetéseket, vagy a véletlenszerű missziót választjuk, akkor egy szinte átláthatatlan méretű galaxisban találjuk magunkat. Itt az ellenfeleink száma kettőtől tizenhatig változhat és akár egy 100X100-as méretű térképen (kétszáz bolygó között) barangolhatunk. Induláskor eldönthetjük, hogy a szereplők illetve a pályán lévő civilizációk közül melyiket akarjuk mi irányítani és máris indulhat a banzáj.

Ha a multiplayerben nyomulunk, akkor vagy csatlakozunk egy megkezdett küldetéshez, vagy mi indítunk szerverként egyet meginvitálva a barátainkat, az Internetről vagy a helyi hálózatban. Ebben az esetben is ugyanazokkal a indítási lehetőségekkel találkozunk, mint a szóló játékban, csak a gép által irányított civilizációk szerepét átveszik a hálózatban bekapcsolódó játékostársak.

A program grafikája gyönyörű, szépen és igényesen kidolgozott képek szemléltetik, a fegyvereket, az űrhajókat, az épületeket. Erre szükség is van ugyanis a küzdelem gyakorlatilag a három fő menüpont, a kutatás, a gyártás, és a tervezés képernyőin zajlik. A csillagtérképre csak akkor van szükség, ha egy új bolygót akarunk meghódítani, és keresni kell egy célpontot a galaxisban.

Az első és legfontosabb menüpont, a kutatás. Technikailag tíz fejlettségi szint van, és szintenként tíz-tizenötféle berendezést kell kifejleszteni, amivel az űrhajóinkat felszerelhetjük. Az egyes berendezések létrehozása, az ahhoz szükséges gyár meglététől függ, ezt pedig csak a megfelelő populáció elérése után felépíthető.

A népesség növekedése viszont gyakorlatilag folyamatos, attól függően, hogy háborgatja-e az ellenség a bolygóinkat, vagy éppen béke honol. A kutatás során a kifejleszteni kívánt berendezéseket, akár tetszőleges sorrendben is kijelölhetjük, egy gombnyomással automatikusan is, de a prioritásukat mi magunk is szabályozhatjuk attól függően, hogy mire van leginkább szükségünk. Az egy szinten lévő dolgok fejlesztési sorrendje tetszőleges. Az épületeknél ez már nem igaz, mert itt több szinten és párhuzamosan is folyhat az építkezés.



Na, melyiket szeressem?



Reszkessetek, galádok, jövünk!



Támadááás... vagy inkább pucolás?



A legyártható, illetve a már megtervezett hajók felszerelését, mi magunk állíthatjuk össze, és a későbbiekben bármikor módosíthatjuk az igényeink szerint.
A legyártható hajók mennyisége (egy kör alatt) a bolygó népességétől függ. Ha gyorsan kell sok hajó, akkor célszerű a legnépesebb bolygóra áthelyezni az összeszerelését, és a legyártott flottát átküldeni a szükséges helyre. A több bolygón legyártott hajóhadat nem elég csak egy helyre küldeni, az összevonásukra külön parancsot kell adni, de ugyanígy szétis tudunk választani, egy csapatot. Ha egy kolonizáló hajót küldünk, egy üres bolygóhoz, akkor miután odaért, nem fog magától „kolonizálni", erre külön utasítást kell neki adni, de ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha a bolygó lakható állapotba hozható. Ha egy hajóhadat küldünk egy ellenséges bolygóhoz, akkor ha ott nincs haderő, külön ki kell nyilvánítani akaratunkat a bolygóharcra, de ha ott flotta állomásozik, le kell vezényelnünk az űrharcot. Ez abból áll, hogy a felsorakozott flottánkat alakzatba kell állítani, meg kell nekik határozni, hogy milyen távolságból tüzeljenek. Amennyiben az első kör után túl nagynak találjuk a veszteséget, akkor van módunk a visszavonulásra, de nem minden megmaradt hajó fog megmenekülni.
A csata közben a kör végén módunkban áll változtatni a tüzelési távolságot, az alakzatot, és részletes statisztikát nézhetünk meg a szemben álló felek hajóiról, azok tűzerejéről, pajzsukról, és az eddigi veszteségekről.

A program minden kör végén elhalmoz bennünket a történt események beszámolójával, amit ha kívánunk meg is mutat, de át is léphetjük ezt a képernyőt kivéve, ha harcba keveredtünk, mert akkor nincs mese, azzal kell foglalkozni. Mondhatom rendesen idegesítő, amikor a fejlesztéssel vagy a hajók felszerelésével vagyunk elfoglalva és megzavarja a gondolatmenetet egy csata levezénylése.
Ha találkozunk egy másik birodalom képviselőivel, eldönthetjük, hogy azonnal lerohanjuk, vagy a diplomácia finom eszközeivel magunkhoz édesgetjük, kereskedünk velük, technológiát cserélünk, esetleg szövetkezünk valaki ellen. Azonban, ha valakivel összecsaptunk, ha ő van nyerő pozícióban, esélyünk nincs rá, hogy szóba álljon velünk, az esetleges békekötés reményében.

A játék alatt a hangoknak tulajdonképpen nem sok jelentőségük van, ugyanis a közben hallható aláfestő zene ad ugyan egy alaphangulatot, de mivel körökre osztott stratégiáról



Az erő legyen veletek, gyerekek!



Ajjaj... itt baj lesz!



Az első kolonizáció

van szó, és az időnk nagy részét a menükben való böngészéssel meg kapcsolgatással állítgatással töltjük, a hangulatot különösebben nem befolyásolja. A csaták közben a lövések hangjai hallatszanak ugyan, de minden féle fegyvernek egyforma a hangja.
A Reach For The Star mindenképpen egy érdekes újítás, hiszen rendkívül aprólékosan kidolgozták a hajókat, az épületeket, a fegyvereket, de mindezeket csak állóképként látjuk viszont, mind a csaták, mind pedig a tervező, illetve a gyártó menükben. A játékban az emberi fajon kívül még tizenhét fajjal lehet találkozni. A fajok külseje is nagy gonddal lett megtervezve, és remekül néznek ki, vannak közöttük teljesen emberi kinézetűek is, de a legtöbb valami gusztustalan csúszómászóra hasonlít, velük azonban csak a nevükben és a diplomáciai képernyőn megjelenő képük formájában fogunk találkozni, látni nem fogjuk őket. Attól függően, hogy melyik fajról van szó az űrhajók kinézete is teljesen eltérő, két egyforma vagy hasonló hajóval nem lehet találkozni, ugyanis 288 különféle hajót álmodtak meg a tervezők.
Összefoglalva annyit tudok elmondani az SSG legújabb fejlesztéséről, hogy egy gyönyörű grafikájú, de rendkívül bonyolult technikai struktúrával, hatalmas területű galaxissal, diplomáciával, kitalált játék, amely valóban megmozgatja a játékos agysejtjeit, és erősen szüksége lesz a stratégiai érzékére. Sajnálom viszont, hogy az animáció, és a bolygóharc teljesen kimaradt belőle, hiszen sokat lendített volna a játék hangulatán.

Clemi

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■□□□
ZENEBONA	■■■■■■□□□□□

summa summarum

Érdekes „szöszmötölős" űrstratégia, de ennél egy kicsit többre számítottunk...

végítélet

70%

WARTORN

★ Minden nap háború...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Eyst Games
Kiadó: GT Interactive
Web: www.wartorn.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ritka eset, hogy olyan játék érkezik a szerkesztőségbe, melyről egészen más hírek terjengnek és egészen mást tapasztalunk, mikor kipróbáljuk. Nem azt mondom, hogy nem volt már ilyen, mert azért előfordul néha, hogy egy program oltári nagy csalódást okoz, de ekkorát, mint a Wartorn már régen láttunk. Végül is ebből a szempontból monumentális ez a játék, de sok egyéb pozitívumot — ha ezt egyáltalán lehet annak nevezni — nem tudok felhozni számára. Mikor SzJVC rám bízta a programot, még egyikünk sem sejtette, hogy miről is lehet itt szó, hiszen az előzetesekből jó kis akció-stratégia szag terjengett. Mikor kézhez kaptam a programot, egyből haza siettem, beültem a tesztelésre fenntartott kis zugomba, magara zártam az ajtót és bepattintottam a korongot a helyére, azaz egyenesen a CD meghajtóba. Direkt készültem, a gép mellett ágaskodott egy nagy üveg kóla meg a pizzás is épp az imént állított be egy extra méretű dobozzal. Szóval úgy éreztem, már semmi sem ronthatja el a ma esti tesztelés hadjáratomat, hiszen ha nem is olyan a program, mint amilyennek vártam, megvigasztal a kaja meg a pia.... De ne szaladjunk ennyire előre, a mondat második felét a cikk végén találjátok.

A JÖVŐ GLADIÁTORAI

Kezdjük rögtön a legelején. Miután behelyeztük a lemezt a gépünkbe, azonnal nyílik egy menü, mely lehetőséget kínál a játék telepítésére, illetve a hálózati játékhoz szükséges úgynevezett spawn telepítésére. Mielőtt a telepítésbe kezdenénk, érdemes tudni mennyire fog szenvedni a gépünkön a program. Nem árt, ha rendelkezünk egy Direct3D —t támogató videokártyával és legalább egy 300Mhz-es processzorral. Továbbá jó sok RAM-ot is pakoljunk a masinánkba (64MB talán már elég lesz). Telepítés után nyílik egy ablak, ahol a készítők lustaságának tanúbizonyságot téve megkérdezi, melyik verziót indítsa a programból. Ha Voodoo 1, vagy 2-es kártyával rendelkezünk, külön kell elindítani a játékot. Válasszuk ki a nekünk megfelelőt és indítsuk el, de csak akkor, ha tényleg felkészültünk lelkileg. Most következik majd, a történet ismertetése, amire az introból még véletlenül sem lehet rájönni. Szerencsére mellékeltek egy kis szöveges ismertetőt is a programhoz, melyből úgy-ahogy kiderül, hogy miről is lenne szó. Nem mondom, hogy érdemes elolvasni és részletesebben belemenni a történetbe, mert teljesen mindegy a játék szempontjából, hogy ismerjük-e a hátteret vagy sem. Azért pár mondatban ismertetném a sztorit, hogy tudjátok, miért harcoltok a pályákon.

Az emberiségnek már ősidők óta szüksége van a háborúkra, a háborús játékokra. Az ókorban a gladiátorok szórakoztatták a népet, majd sorra jöttek a valódi háborúk. Most 2999-et írunk. Már nagyon régóta nem volt háború az emberek életében. A harmadik világháború nem törhetett ki, az egyenlőtlen erőviszonyok és a túl hatékony fegyverek miatt. Ha ez mégis megtörténne, az emberi lét pusztulásához vezetne. Éppen ezért, az országok vezetései kiagyalják a modern kori gladiátor játékokat. Az emberek brutalitásának és agresszciójának levezetésére. Hatalmas stadionokat rendeznek be, körbe a nézők foglalhatnak helyet, míg a pályán teljesen valósághű akadályokat és terepviszonyokat alakítanak ki. Az arénába beengedik a különböző országok, hadi alakulatait, akik megvívhatnak egymással életre halálra. Így alakul ki a modern világ szórakoztató ipara, mely maximálisan a gyilkoláson és a durvaságon alapszik. A sztorin felül a programban szinte semmiben nem érezzük, hogy miről is van szó, mert egy egyszerű 3 Dimenziós stratégiai játéknak tűnik az egész. Talán csak akkor vesszük észre, hogy egy arénában folyik a küzdelem, mikor a pálya széléhez érve egy nagy Wartorn felirat díszeleg a képernyőn és valami ocsmány, textúra hibás pixelhegy látható, mely az embereket akarja szimbolizálni. A legnagyobb kalandom az volt a játékkal kapcsolatban, amikor közelebbről akartam megvizsgálni a nézőket és beleragadt a kamera a falba. Akárhogy is próbáltam


Milyen szép is innen fentről minden... főleg az a vérfröcsögés:-)


Még a folyó sem jelenthet akadályt...


Munícióból nincs hiány...





Siessünk, siessünk, nehogy lemaradjunk a matekról!!!

kijönni belőle, mindig visszaszívott a kegyetlen, agresszív nézők tömegvonzása. Emellett nem semmi a felhők ábrázolása sem, mely ugyan magasról szépen mutat, de mikor rájuk közelítünk a kamerával, egy sima lap az egész. Semmi térbeli kiterjedése nincs. Ez főleg akkor szép, amikor egységeinkkel haladunk a hegyek völgyeiben és egy magasabb csúcs felé közeledve, a gép automatikusan megemeli a nézőpontunkat és pont beletol egy felhőbe, ami eltakarja az egész terepet. Nem láttunk pillanatokig semmit, míg fel nem eszmélünk és a magasság állító gombok után nem nyúlunk. Nem azt mondom, hogy ezek a kétdimenziós lap figurák nem jönnek be, csak éppen nem egy három dimenziós stratégiai játékot kéne elrontani ilyesféle baklövésekkel. Talán van közületek olyan, aki még emlékszik a pár évvel ezelőtt megjelent Parappa című játékra. Igaz, hogy konzolon debütált, de ott pont ez volt a lényeg, hogy a rajzfilmszerű, 3D-s terepen, lap alakú figurák rohangáltak. A fickó, Parappa meg egy rapper volt és vele kellett végigküzdenünk és "lerappelnünk" minden utunkba állót. Nos az volt az a játék, ahol a két dimenziós figurák jól mutattak a három dimenziós terepen. Sőt pont ez volt a céljuk, hogy ezzel az idióta ötlettel agyonröhögtessenek minket. Lehet, hogy az Eyst programozóinak is ez volt a céljuk, hogy megröhögtessenek minket, de akkor ezt úgy is kellett volna beharangozniuk és nem úgy, mintha az év stratégia programját készülnének piacra dobni. No de nézzük milyen negatívumokat tudtam még összeszedni.

A DOBOZOK

Higgyétek el, ha pozitívumokkal Innne teli a program, akkor azokat hoznám fel, de mivel ilyeneket nem találtam egyáltalán, ezért ezekkel nem szolgálhatok sajnos. A következő a soron az egységek megvalósítása és a kezelés.

Nos az első, ami feltűnik a játék elkezdése után, hogy nem az történik, amit mi szeretnénk. Olyannyira elcseszett az irányítás, hogy azt nem tudjuk hová nyúljunk, hogy értelmes mozgásra bírhassuk embereinket. A kamerakezelés annyira el van rontva, hogy szinte semmit nem találunk meg a pályán, amire szükségünk van. Ha éppen kijelölni akarunk, akkor véletlenül megfordul a kamera, ha meg éppen egy épületet keresünk, akkor az egységek elindulnak valami egészen más irányba. Mivel szinte minden műveletet az egér segítségével végzünk, a készítők megpróbálták kombinálni a parancsokat, és úgymond intelligensre csinálni a játékot, csak ez pont ellenkezőleg sült el.

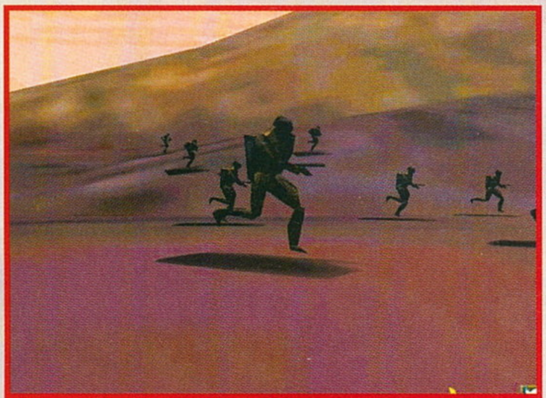


A desszantosok elszórása mellett még a bombázásra is sikerült időt szakítani...

Ha kiválasztunk egy egységet a bal gombbal, akkor a mozgatása továbbra is a bal gombbal történik, míg a jobb klikkel a kamerát mozgatjuk, mégpedig úgy, hogy ha a kattintás helyétől függően fordul el a kamera, valamelyik irányba egy bizonyos szöggel. Ha viszont nincs kiválasztva egység, akkor ez a művelet a bal gombra kerül át és ezzel megkavarva mindent. Nem semmi továbbá az egységek kinézete sem, mivel a járművek egy egyszerű dobozra, míg a katonák és gyalogos egységek pici kis pálcikákra hasonlítanak. Olyannyira picik, hogy eltalálni őket az egérrel, egy külön művészet.

Az építkezés és a pénz utánpótlás a már jól megszokott módon történik, azzal az eltéréssel, hogy három különféle nyersanyagot találunk a pályákon. Az egységek fejlesztése leginkább a Warzone-hoz hasonlít, mivel itt is pénzt és időt kell fordítanunk a különféle technikák kifejlesztéséhez, csak utána választhatók.

Nem tettem említést még az átvezető filmek, illetve az intro minőségéről sem. Azt megemlítettem ugyan, hogy semmi nem derül ki belőle, de a minőségét nem akartam rögtön az ismertető elején lehordani. Most viszont a negatívumok halmazának tetején muszáj elmondanom, hogy ilyen igénytelen és hozzá nem értő kezek által készített intro-t rég nem látott a játékipar. Biztosan kevesen vannak közületek, akik ismerik, de a mai modern Amigákra megjelent Genetic Species című játék introja, messze veri a Wartornét. Pedig ugye nem hasonlítható össze a két géptípus mögött állók táborának és a vásárlóknak a száma, tehát ezzel együtt a két játék költségvetése sem. Egyébként általánosságban igaz, hogy az Amigára megjelent programok többsége minőségi alkotás, nem úgy, mint az utóbbi idők PC-s termése.



Ez most háború, vagy olimpia???

Az is igaz, hogy a megjelenések és a fejlesztő cégek száma jóval kisebb a többi platformon (kivéve persze a konzolokat), viszont az arányokból lehet következtetni és átlagolni. Visszatérve a Wartornhoz, a meglehetősen gyenge animációkhoz, hasonlóan gyenge zene is társul. Nem is igazán tudtam mit értékelni a zenebona menüpont alatt, mivel az a hanghatások és a muzsika összességét jeleni. Itt viszont a hangokon kívül a zenét alig hallani, és még maximum hangerőn is csak valamicske dob meg basszus hallatszik.

Ezt én nem nevezném zenei aláfestésnek, sőt engem kifejezetten zavart, úgyhogy ki is kapcsoltam, és hallgattam helyette inkább a rádiót.

ÉRTÉKELÉS

Jöjjön akkor a bevezetőben félbevágott mondat folytatása. ...Nos, tévedtem.

A játék minden lehetséges elképzelésemet felülmúlta, negatív értelemben.

Az étvágyam is elment, a kólát magamra löttyintettem és a végén a reset felé nyúltam. Utána csak ültem a nagy csöndben egy picit és azon gondolkoztam, hogy mernek kiadni 2000 vége felé egy ilyen minőségtelenül pocsék játékot. Összességében rettentő mértékben csalódtam a programban. Régen ért ekkora csalódás egy stratégiai játékkal kapcsolatban, hiszen általában ez szokott lenni az a stílus, amit nagyon nem is lehet elrontani. Úgy tűnik az Eyst programozóinak ez teljes mértékben sikerült.

Nekem nem azzal van problémám, hogy egy névtelen cég egy névtelen játékot tönkretesz, mert ez az ő saját bajuk legyen, de akkor ne úgy érkezzen be a szerkesztőségbe a program, hogy ez van a dobozára írva: A Valós idejű háborús stratégiai játékok új dimenziója.

E.T.

Rokonlelkek

WarZone 2100
Talán az első igazán komoly próbálkozás, a 3 dimenziós stratégiai játékok terén. (ld. 576 '99/5 — 93%)

Ground Control
Egy nagyszerű stratégiai program, mely új oldalról világítja meg az unalmas építkezős játékok lehetőségeit (ld. 576 '00/7 — 93%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Ilyen gyenge, és ötlettelen stratégia már rég nem mert napvilágot látni

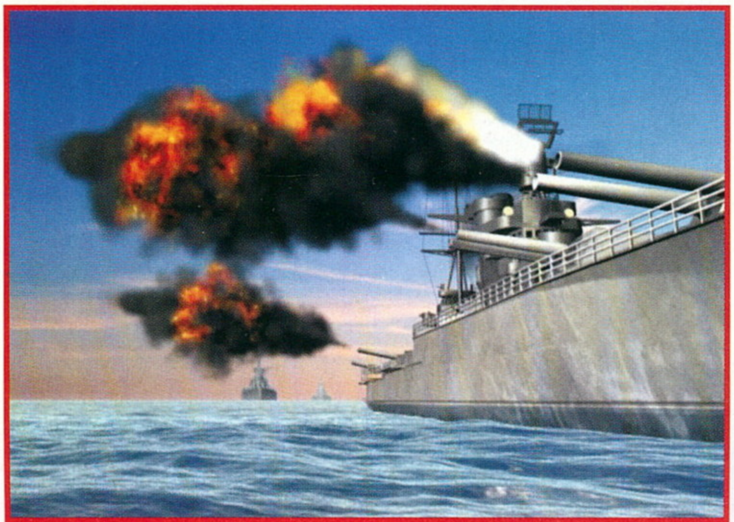
végítélet

54%

BATTLESHIP 2

★ Nagy meglepetés tűrhető köntösben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Meyer/Glass Interactive
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.hasbrointeractive.com
Minimum: P266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 333, 64 MB RAM
3D kártya: D3D, Open Gl, Glide, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet


Ez az, amiről a bevezetőben is meséltem...

Hideg keddi nap volt az a bizonyos... A tengerre sűrű, párás köd ereszkedett, a látótávolság alig lehetett több 40-50 méternél. Csupán a szenzorok és a radarok mutatták, hogy mi van körülöttünk. A radar folyamatosan pásztázta, a hatalmas anyahajót körülölelő tengert. Egyszer csak meghallottuk azt, amitől mindezidáig tartottunk! Valami, pontosabban, valamik közeledtek felénk... Riadót fújtunk, és a teljes legénység 10 percen belül bevetésre készen állt! Hamarosan megszólaltak az ágyúk is...

Álmodoztatok már arról, hogy egy hatalmas romboló kapitányaként vonuljatok a történelembe? Mert én részemről megmaradok a jó öreg monitor előtt, és inkább a Battleship 2-vel játszom! Nem tudom kinek, mit mond az a szó, hogy torpedó, de nekem erről egy nagyon szuper játék jut az eszembe, amit az unalmas matek órák alatt játszottam a padtársammal.

Ha emlékeim nem csalnak, először '96 nyarán találkoztam az első részével a programnak. Itt viszont többről volt szó, mint egy 10X10-es táblán az ellenséges hajók megsemmisítése! Rendelkeztünk egy anyahajóval, ahonnan a légierőnk felszállhatott, sőt voltak a játékban tengeralattjárók is, akik szintén harcba léptek. Persze komolyabb feladatok is próbára tették ügyességünk, mint pl.: „védd meg ezt a szigetet, vagy pusztítsd el azt a konvojt..." Az eseményeket rövid videó bejátszások kísérték!

De most már térjünk át a második részre.



Ismerős? Klasszikus torpedó játék 3D-ben

Stratégia és akciójáték egyben

Már a játék elején két üzemmód választható, az „arcade" és a „classic". Classic-on belül a már ismerős tábla kerül elő, ahol egyszerre akár négyen is játszhatnak. A hajókat kedvünk szerint elrendezzük, majd indulhat a csata. Itt említem meg, hogy modemen és hálózaton egyaránt játszható a program! Az igazi újdonságot, mégis az Arcade fogja jelenteni.

Ha ezt választjuk, akkor magányos farkasként szállunk harcba a több tucatnyi ellenfél ellen. Egy rombolót fogunk irányítani, és különböző küldetéseket kell teljesítenünk. Ilyen a csónakok megmentése a cápáktól, olajfúrótornyok lerombolása, delfinek kiszabadítása, és az ellenség totális megsemmisítése. Nagyon sokan akarják megkeseríteni az életünk, és készüljünk fel, hogy nem lesz könnyű elbánni velük! A repertoár igen széles! Felsorakozik ellenünk a tengeralattjárók, repülők, bombázók, léghajók, rombolók, anyahajók, és védelmi őrtornyok egész hada! Megkönnyíti életünket, hogy a vízen különböző bonuszokhoz juthatunk! Némelyikük pajzsot, életet ad, de vannak különböző lőszerek is, mind repülők, mind tengeralattjárók ellen! A legérdekesebbnek mégis azt tartottam, hogy a megfelelő bonuszt felvéve, és azt használva tengeralattjáróvá vált a hajó, és így az erőviszonyok teljesen átrendeződtek!


Na most adunk egy jó nagy pofont az olaj-tőzsdének!

A grafika

Természetesen sokat változott az előző részhez képest! A víz gyönyörűen fodrozódik, és szép átlátszó! A süllyedő hajók bugyborékolva szállnak alá a mélységbe, és ott is maradnak jó darabig! A füst, és fény megjelenítése is nagyon tetszett.

Habár a lángok nem túl meggyőzőek, úgy gondolom lett volna még mit dolgozni rajtuk! A hajó szépen oldalra billen az ágyúk lövéseitől, és akciójátékhoz méltóan könnyen és gyorsan mozgatható. Hátrányként egyedül a sivár tájat tudom említeni. Végig szigetek között haladunk, és csak elvétve látunk a parton egy-egy kisebb települést.


Rendesen tűz alá vettek! Talán a szent kékfény majd segít...

Vég ítélem...

Végső soron el kell mondanom, hogy a játék (sajnos) nem lopta be magát a szívembe. A klasszikus móddal tökéletesen meg vagyok elégedve, de az akció része a játéknak nem tetszett.

Kevés zene található a programban, és ez, plusz a folyton ismétlődő küldetések egy idő után, mind-mind unalmassá válnak. Ehhez hozzá járulnak a már említett hiányosságok, és így sajnos nem tudom túl értékelni a progit. Kár érte.

Bari



külcsín/belbecs
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum
Nem rossz, de ennél azért többet vártam...

végítélet
77%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		



Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos!

Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte 1990-1998-as régi számai akciós áron, egységesen 100, Ft/db (+ postaköltség*) boltjainkban megvásárol-hatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1999-2000-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

99/1	398,-	99/12	398,-
99/2	398,-	00/01	398,-
99/3	398,-	00/02	796,-
99/4	398,-	00/03	796,-
99/5	398,-	00/04	796,-
99/6	398,-	00/05-06	796,-
99/7-8	576,-	00/07	796,-
99/9	398,-	00/08	796,-
99/10	398,-	00/09	796,-
99/11	398,-		

ANIMORPHS KNOW THE SECRET

★ Egy állati játék!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Gigawatt Studios
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Minimum: P200, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 233, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Szabad, mint a madár. Üvölt, mint a farkas. Büdös, mint a görény. Ugye, milyen ismerősek ezek a mondások? Eljött az ideje, hogy végre mindenki megtapasztalhassa, milyen is egy állat bőrébe bújni. Az Animorphs-ban ugyanis mindez lehetséges. A Nickelodeon adóján már évek óta fut az azonos című sorozat, amely egy K.A. Applegate nevezetű hölgy kisregénysorozata alapján készült. Főszereplői iskolás fiatalok, akik különös képességet mondhatnak magukénak: képesek bármilyen állattá átváltozni (innen a cím is: az angol „animal” — állat, és a latin „morph” - alak, alakulás szavak összevonásából), feltéve, ha előtte azt a bizonyos állatfajtát megérintették, és ezáltal DNS mintát vettek belőle. Ilyen fantasztikus képesség persze nem hullik csak úgy az ember ölébe. Történt ugyanis egyszer, hogy a Földet különleges idegen lények serege szemelte ki magának, a Yeerk-ek. Intelligens nép lévén nem vesződtek azzal, hogy katonai inváziót indítanak bolygónk ellen, sokkal inkább belülről igyekeztek megszerezni a hatalmat. Fogságba ejtettek, gazdag, vagy befolyásos embereket, hogy az ő helyüket átvéve készítsék elő a Föld leigázását. Félresöpörtek mindent és mindenkit, aki az útjukba mert állni, de azzal nem számoltak, hogy vannak, akik nem nézik jó szemmel a tevékenységüket. Akadt a népükben egy „áruló”, egy Yeerk herceg, aki öt fiatal humánnal vállvetve felvette a harcot ellenük. Ők öten voltak a beavatottak: Rachel, Cassie, Marco, Tobias, és Jake. De az ellenség túl sok főt számlált, és az ellenállók olyan kevesen voltak...

A Renegád elbukott, de halála előtt megajándékozta földi barátait ezzel a hihetetlen képességgel: bármilyen állat DNS mintáját érintés útján azonosítva képesekké válnak annak alakját felvenni. Egyedül ők tudnak az invázióról, és ők bolygónk utolsó reményei... a legutolsó...



Történetünk kezdetén a normális tinik épp a kezdődő szünidőbe vetik bele magukat teljes erővel, nem így ifjú hőseink. A Yeerk tevékenység mostanában eléggé lelassult, de ettől minden csak még gyanúsabbá vált. Vajon mire készülhetnek?

Cassie szülei ezekben a napokban találkoztak egy Mr. Foster nevezetű emberrel, aki egy új állatkísérletet akar levezetni a közeli régi bányában. Félő, hogy ez az egész csak a Yeerkek, és vezetőjük, Visser Three újabb csele, hogy megszerezzék az uralmat az emberiség felett. A Te feladatod az, hogy megakadályozd őket céljuk elérésében, és kellőképpen felkészülj a végső, nagy összecsapásra...



A játékmenet

Mint az már kiderült, az Animorphs-ban ezt az öt fiatalt kell irányítanunk, pontosabban csak négyüket — Tobias ugyanis állandóan sólyom alakjában van köztünk, és afféle interaktív súgóként funkcionál. A vérmes szerepjáték rajongókat sajnos le kell hűtenem: bár egy csapatot irányítunk, a játék tulajdonképpen csak első látásra RPG, aztán hamar rájövünk, hogy nem más, mint egy szerepjáték-köntösbe bújtatott ügyességi játék. Egyedül a harc az, amely a régi jó, hagyományos értelemben vett CRPG-kre emlékeztet, de erről majd később.

Mindenkinek van egy (Rachelnek kettő) alap átváltozó képesség: Jake-nek a tigris, Rachel-nek a medve és a gorilla, Cassie-nek a farkas, és Marco-nak a jegesmedve. Ezen kívül egy állatot megérintve mindenki megkapja annak a képességét, de bizonyos helyeken DNS mintákat is találhatunk, ezek annak a képességei lesznek, aki felveszi. Fejenként maximum hat képesség gyűjthető össze.

Kalandozásunk során mindig egyetlen embert irányítunk, a többiek ilyenkor nem láthatók, de az irányított karaktert tetszés szerint változtathatjuk. Ilyenkor többnyire be kell barangolnuk a terepet, ajtókat nyitogatni, információt gyűjteni, és felszedni minden tárgyat, amit csak találunk. Mindennek megvan a maga funkciója: a csokiszelet energiát ad, a színes sokszög harci kombót (erről szintén majd később), az összes többi tárgy pedig a „nyomozásunk” előrejutását segíti. A cselekvés maga már egészen más jellegű. Ilyenkor csak az egyik emberünket irányíthatjuk különböző ügyességi pályákon. Hogy csak párat említsek, gorillaként kell az épületek tetején ugrálni, mókusként, vagy csótány formájában rohangálni szellőzőberendezésekben, elektromos kisüléseket kerülgetve, farkasként szaladni az erdőben, vagy éppen aranyhalként úszkálni a csatornákban. Ezek az ügyességi feladatok többnyire baromi egyszerűek, és nagyon könnyen végigvihetők, nem hiszem, hogy bárkinek is gondja akadna vele.



A kis Rachel korához képest meglepő jelenség (he-he-he)



Egy kis baráti hátbaveregetés...



Ezt nevezik majomkodásnak, ugye?

A harc

Ha testi közelségbe kerülünk egy yeerk-kel (meglepő módon) kenyértörésre kerül a dolog. A harcrendszer könnyen elsajátítható, és ráadásul az ellenfelek legyőzése sem túl komoly feladat. Ilyenkor ki kell választani mind a négy karakternek, hogy milyen állat alakjában vegyenek részt a harcban, és már kezdődik is a bunyó.

A két csapat felsorakozik egymással szemben, és az ellenség bőszen támadni kezd. Egyszerre egy valaki tud támadni, a többiek ilyenkor várnak a sorukra. Az éppen soros állat körül ilyenkor egy kék-piros kör jelenik meg, amely folyamatosan fogyva jelzi, hogy mennyi időnk van a támadásra — ez idő alatt kell végrehajtani a kombót, ha izmosabbat akarunk odacsapni. A kombókból alapból négy is van, ami a játék során akár fejenként nyolcig növelhető, és a fentebb említett színes sokszögek felvételével juthatunk hozzájuk (mindig át kell váltani arra a figurára, akit tápolni akarunk, mert a kombó csak azé lesz, aki felveszi). A kombók különböző billentyűzet-kombinációkból állnak, ezeket meg lehet nézni menet közben is a menüben, egyébként meg mindenkinél azonosak a kombinációk, úgyhogy csak nyolcat kell megtanulni a sikeres bunyóhoz. Minden állatnál másképp hatnak a kombók, és persze a hatás az ellenfelek fajtája szerint is változik. Szerencsére támadás közben mindig kapunk egy üzenetet, ha a kombó különösen hatásos az ellenfélre nézve (super hit, mega hit, x2, stb.), úgyhogy ezt érdemes megjegyezni, és a későbbiekben ezekre alapozni a harcot. Ha valakinek túlságosan lemegy az életereje (az arcok mellett jobb oldalon egy függőleges csík), akkor azt csokival tudjuk helyreállítani — ez elvesz egy kört a harcból. Mellesleg jegyzem meg, hogy akinek elfogy az energiája, az sem hal meg, csak kiesik a harcból, és legközelebb ugyanúgy mellettünk lesz a csatában.



Örsgyűlés a gyártelepen

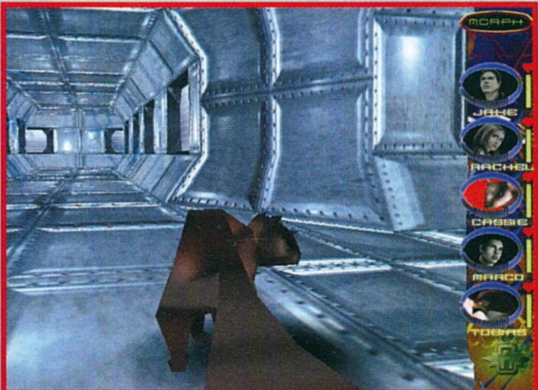


Ez a tigris (sajnos) válogat az eszközökben...

Visszásságok

Nekem kicsit zavarosnak tűnik ez a játék. Túl sok akar lenni egyszerre, túl sok műfajt szeretne képviselni, de igazán egyikben sem kiemelkedő. Az ügyességi részek nagyon könnyűre sikerültek, ráadásul hihetetlenül rövidek is, a harc meg — bár eleinte egész érdekesnek tűnik — hosszútávon tökéletesen rutinszerűvé és unalmassá válik.

Még azt sem mondhatnám, hogy a mászkálós részek kihívást jelentenének, hiszen Tobias folyamatosan közli velünk, hogy mi a teendő, és a történet is teljesen lineáris. Persze azért az időt egész kellemesen el tudtam tölteni a programmal, de gyanítom, hogy a készítők inkább a nálam lényegesen fiatalabb korosztálynak szánták, nem titkolt nevelő-oktató (befolyásoló) céllal — védd az állatokat, ne egyél húst, meg ilyesmi, ugyanebben a szellemiségben. De én azt mondom, hogy ez nem feltétlenül rossz. Biztos vagyok benne, hogy egy tizenegynehány éves lurkó nagyon tartalmasan el tud szórakozni az Animorphs-szal, és ráadásul még vért, vagy agressziót sem nagyon láthat benne (az állatok még véletlenül sem harapnak, csak pofozkodnak, vagy éppen a farkukkal csépelik az ellent). Mindenesetre hasznosabb lett volna, ha három helyett csak egy műfajra hegyezik ki a játékot, de azt alaposabban kidolgozzák.



Így fest egy mókus, amikor éppen nem tudja, merre is kell mennie

A technikai megvalósítás is elég gyengére sikerült — a problémák már a grafikai megjelenítésnél kezdődnek. Először is nem értem, mire föl a személyi igazolványban jelzett hivatalosan ajánlott gépigény, ha nem lehet 640x480 fölé vinni a felbontást. De ha már ekkora a hardverigény, akkor legalább legyen szép a grafika. Mint azt a képeken is láthatjátok, a karakterek bizony eléggé elnagyoltak, és cseppet sem részletesek — manapság ennél többre képesek a fejlesztők, és nem csak a nagy cégekre gondolok.



A hanghatásokra nem lehetett panaszom, itt csak egy valamit említenék meg, ami engem személy szerint nagyon zavart: állandó jellegű segítőnk, Tobias hangja úgy visszhangzik, mint a Tihanyi Apátság. Persze, egy angol anyanyelvű embert ez biztosan egy csöppet sem zavar, de nekem állandóan a hangszóróhoz hajolva kellett hegyeznem a fülemet, hogy megértsem, miről is beszél.

Mint azt már mondtam, az Animorphs nem rossz játék, csak egyetlen igazán komoly probléma van vele: egyszerűen nem képes hosszú távon lekötni az embert. Az ügyességi részek lényegében egy az egyben ugyanazok, csak éppen másmilyen állattal másmilyen akadályt kell átugrani, a harc pedig nagyon gyorsan válik dögunalommá — és sajnos a mászkálós részek sem dobják fel a játékot. Hogy most mégsem kívánom leszólni az Animorphs-ot, az azért van, mert nagyon jó ötletnek tartom mind az alapsztorit, mind a játék felépítését — kár hogy ilyen sótlanul és haszontalanul sikerült megvalósítani.

Ennek ellenére a játék valószínűleg nagy siker lesz — az olyan országokban biztosan (nem hazánkban!), ahol a Nickelodeon műsora előtt ülve tengik mindennapjaikat a gyerekek. Őket még talán meg lehet győzni egy ilyen kiforratlan játékkal, minket — hogy stílszerűen fogalmazzak — öreg rókákat már nem.

VargaB.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nem rossz próbálkozás – talán legközelebb majd jobban sikerül

végítélet

67%

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

★ HA GYŐZ A JÓZAN ÉSZ...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: MonoLith Games
Kiadó: Fox Interactive
Web: www.sanitygame.com
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A Monolith Games anno 1997-ben óriásit durrantott a Blood 3D névre hallgató játékával, amely még mindig a legpoénosabb 3D shooterek közé tartozik. Ez a cég mindig is képes volt egyfajta életszerűséget vinni a programjaiba, és ezek bizony meg is látszanak eladási mutatóikon, amelyek igencsak a Q3 sarkában nyomulnak. A Monolith három, három és fél év alatt készítette el saját 3D motorját a LithTech-et, amely a versenyben lévő, liszenszelhető grafikai meghajtók között egy igen előkelő helyet vívott ki magának. Annál is inkább tehette, mert míg a Q3 alapjáért 250.000 dolcsit kérnek, addig a Monolith „csupán" 110.000-ért kínálja a saját grafikai motorját. Természetesen ezt még azzal is tetézték, hogy amíg az ID Soft általában egy új programot ír és azt adja el jó pénzért, addig a Monolith már második éve fejlesztgeti folyamatosan a LithTech-et, és ez még mindig versenyképes a többivel szemben. Jelenleg ott tartunk, hogy lassan végleg elkészül a 2.0-2.5-ös LithTech verzió, míg a Blood 2-vel megismert régebbi, már vagy egy tucat játékba bekerült (Pl:.Shogo, Vietnam Black OPS,). A 2.0 és a továbbfejlesztett 2.5-ös verzió már káprázatosan új dolgokat és főleg a „high poligon count"-ot támogatja, de az igen kevés GPU-s kártya miatt még nem is nagyon van erőltetve a játékokban. Az egyszerűséget persze nem fognám rá a régebbi játékokra sem, mivel nagyobb felbontásban a Blood 2 is képes egy PII-es gépet megizzasztani. Általában egy jó grafikai alap, egyenes úton vezet a sikerhez főleg, ha mellé tudunk tenni valami jó kis FPS történetet is. Amennyiben a sokoldalúságot kezdjük el vizsgálni, a LithTech-nek bizony a többi motor mellett még ebben a tekintetben sem kell szégyenkeznie, ugyanis a Sanity-ben egy új oldaláról mutatkozik be, méghozzá nem is rosszul!



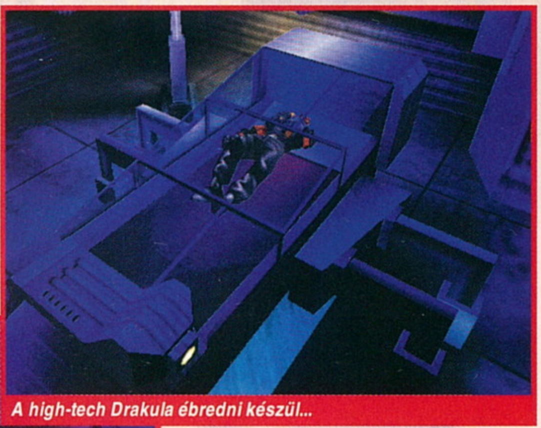
A történet

Semmi sem moccan. A sarokban egy hibernációs berendezés duruzsol. A terem közepén asztal áll, rajta hatalmas fémkoporsó. Átlátszó páncélüvege életet rejt. Aztán mozdul valami, árnyalak oson félhomályból félhomályba. A látszólagos nyugalom feszültséggel telik, valahol robbanás zaja tépi ketté a csendet, egy pillanatra éles fém sikolya fúj riadót. A hang csak egy-két pillanatig tart, majd hihetetlen mennyiségű apró fénypont éled fel a furcsa terem, ismeretlen berendezésekkel telített pontjain. Érthetetlen szövegek telítik a legyek szemére emlékeztető monitorernyőket: „Recilkulációs folyamat visszaállítása megkezdődött", „Negatív testhőmérsékleti jellemzők áthangolása" — olvashatjuk a besárgult képernyőkön. A szemünket csak egy pillanatra vonja el a különös színjáték, de ez elég is ahhoz, hogy mire visszanézzünk, már csak egy üres szarkofág nyitott tetejét látjuk, melyben az előbb még egy fagyos élet szunnyadozott. Feketén nyújtózik a hatalmas deltás alak. A terem bejáratában, a vastag fémajtó előtt megrázza magát, megropogtatja elgémberedett tagjait és a felberregő telefonhoz indul, a labor hátsó traktusába. — Halló itt Cain, mi az ábra? -Üdvözlöm Cain ügynök, itt a főnöke beszél! Ha a nagy henyélés közben volna egy kis ideje, legyen szíves, vánszorogjon át fegyveréért az ellátmányozóba, mert van egy kis munkánk a maga számára. Negyed óra múlva a szobámban várom! Igazolja vissza a hívásomat!
— Oké főnök, megyek.

A fekete férfi nyugodt léptekkel indul az átellenben lévő asztalhoz, ahol a sok szemétből komótosan halássza elő igazolványát. Rádiótelefonját övébe csúsztatja, és méla léptekkel indul életének újabb, nem kevés veszélyt rejtő kalandja felé.



Igazán szép fogadtatás, egyből a nyakamba ugrottak vagy négyen...


A high-tech Drakula ébredni készül...

A játék

A hatalmas háborúk, és az éhínség pusztította fölbolygó óriási változásokon ment át a „világmegváltóként" emlegetett háború után, amelyben iszonyatos fegyvereket vetettek be az emberek egymás ellen.

A föld második aranykorának nevezett időben egyre másra kutattak a rég elfeledett dolgok után. A keresgélés egyik eredményeként, egy rejtett sivatagi katakombában bukkantak rá arra a különleges genetikai leírásra, amely bemutatta hogyan lehet megváltozatni az emberi agyat úgy, hogy az képes legyen a gondolatok pszionikus kisugárzására. Egy újabb félelmetes játékszer az emberiség kezében, amely több veszélyt, mint hasznot rejt magában. A szérum hatására mutánsok keletkeztek, melyek képesek voltak pusztító vagy alkotó gondolataik révén testet ölteni, és hatalmuknál fogva, gondolati úton létrehozni új fizikai megtestesüléseket. Egy átdolgozott genetikai leíró képlettel Dr. Joan Aiken modellezte, hogyan lehet a még magzati állapotban lévő egyedeket a szerrel úgy formálni, hogy azok eleve, mint mutánsok szülessenek meg. A képességek igen széles skálán mozogtak, úgymint tűz, illúzió, napenergia, tudomány, hit (igazság), démonológia, villámenergia, és halál. Doktorunk munkásságának fő célja elsősorban a jó és a rossz képességcsoportok kettéválasztása volt. Emberünk szerette volna elkészíteni a tökéletes lényt, mely félisteni képességekkel rendelkezik. Mindezt úgy akarta végrehajtani, hogy először szétválasztja a képességcsoportokat, majd egy mintába sűríti, és ezzel ruházza fel kísérleti alanyait, amelyek fele-fele arányban rendelkeznek a lehető legtöbb jó és rossz képességgel. Minden



Cain éppen a Vodafone előfizetését teszteli

rendben ment addig a pontig, amíg ki nem került a szer az utcára, a rosszfiúk kezébe. Ezek a skacok borzalmas bűnöket követtek el az emberiség ellen, sorra legyilkolva vagy kifosztva, meggyalázva az útjukba kerülőket. Mivel az emberek védtelenek voltak a mutánsokkal szemben, a vezetők létrehozták szövetségüket, amely speciálisan eme férgek ellen lépett fel hathatósan. A doktor módszerével az ügynökség képes volt saját katonáit is emberfeletti képességekkel felvértezni, mégpedig úgy hogy két csoportra osztott mutánsokat állított elő. Az egyik, a gyengébb lombikcsoport volt, akiket már felnőtt korukban kezeltek a szérummal. Míg a többiek a „tisztavérűek", akiknek már az anyaméhben adagolták a génmanipulációs szérumot. Két csoportunk között annyi a különbség, hogy a tisztavérűek sokkal erőteljesebben képesek kiterjeszteni a tudatukat, valamint több képességet is képesek megtanulni a „lombikcsoporttal" szemben. Mondanom sem kell, hogy hősünk Cain a „tisztavérűek" közé tartozik. A két csoport segítségével aztán megalapul a pszionistákat felügyelő szövetség, melynek fő feladata a lázadó renegátoknak kikiáltott mutánsok elpusztítása és megfékezése. A csoport, hatásosan végezte a munkáját, de sajnos itt is került egy kis kaki a lekvárba, mert az ember ugye eredendően gyarló, és néhány szövetségi ügynök iszonytos hatalmát képtelen volt kontrollálni, ezáltal néha nagyobb kárt tettek, mint bármelyik bűnöző bagázs. A későbbiekben ezt megakadályozandó, a csoport vezetői úgy döntöttek, hogy egy speciális chipet építenek az összes ügynök agyába, amely segítségével kontrollálják az embereik cselekedeteit. Bárhol és bármikor, ha úgy gondolták, akár képesek voltak saját embereik megölésére vagy megbénítására is a chip közreműködésével. A legnagyobb újítást azonban a képességkontrolláló egység jelentette, mely automatikusan megakadályozta az ügynököt abban, hogy ártatlan emberek ellen fordítsa a tudását. Ha nem történt támadás az ügynök ellen, akkor ő sem tudott ártani senkinek sem. Beépítés után a chip, végleg az ügynök fejében maradt, és onnan eltávolítani már nem is lehetett. A fentebb említett képességek közül Cain barátunk mindegyiket képes megtanulni és használni. Minden egyes kategórián belül többféle pusztító vagy épp gyógyító képesség megszerzésére van lehetőség. A tűz képességével távolra ható pusztító képességeket kapunk, mint a játék elején a tűzgolyót, vagy a lángfújást vagy a saját védelmünkre szolgáló tűzpajzsot. Az illúzióval képesek vagyunk saját magunk lemásolására, kivetített képmásunkkal megtéveszteni a támadóikat, de akár képesek vagyunk hamis hangok kibocsátására is, amivel elcsalhatjuk az őröket a posztjukról.

A napenergia a tűzvarázsalat sokkal durvább megnyilvánulása, ahol egész csapatnyi embert is szempillantás alatt hamuvá változtathatunk, vagy a nap fényével időlegesen elvakíthatunk. A tudomány képességével koncentrációs képességünket fejleszthetjük, így törve fel a kódokat vagy elménk kisugárzásával tévesztve meg a gügyébb ellenfeleket. Az igazság képességével kicsikarhatjuk az emberekből a valóságnak megfelelő információkat, de akár hazugságra is kényszeríthetjük őket. A démonológiával pusztító káoszlények és démonok seregét idézhetjük meg. A villám energiájával elektromos berendezések működését zavarhatjuk meg, de tönkre is tehetjük azokat, nem is beszélve az áram emberi testre gyakorolt hatásáról. Végül a halál képességével ellenfeleink életenergiáját szippanthatjuk el, vagy azonnali halált okozhatunk vele bárkinek (szó se róla, tényleg a legerősebb képesség, de iszonyatos mennyiségű manába kerül. Ha már itt tartunk, megemlítem a kezelőfelület érdekesebb részeit. A jobb alsó sarokban látható piros és kék gömbben látható életenergiánk és a „psionic capacity" (tudati energia) szóból formált sanity (mana) mennyisége. Ez természetesen annál jobban fogy, minél durvább képességeket használunk. Az elpusztított ellenfeleink után véletlenszerűen mindig hátra marad élet vagy tudati energiát tartalmazó gömb, úgyhogy ezzel mindig tudunk tápolni. Ezeknek az üvegeknek különböző a kapacitása, amelyről leírást a help-ben (F1) kapunk. Van ezen kívül még három fontos használati tárgyunk.

Az első a pisztoly, (azt hiszem ennek használatáról, nem kell többet írnom) amelyből később nagyobb darabokat is felvehetünk.

A második az igazolvány, ezzel néhol igazolnunk kell magunkat, bár ahogy észrevettem kint ez csak a kárunkra válik.

Végül a harmadik a telefon, melyen utasításokat kapunk a feletteseinktől, valamint egyedülálló újításként, ha elakadtunk segítséget kérhetünk információk segítségével tőlük. Jó tanácsként még megemlítem, hogy tényleg vigyázzunk a civilekre, mert ha véletlenül eltaláljuk őket, vidáman megjelenik a „Game Over" képernyő, ezért ajánlatos néha ráfeküdni a quicksave gombra. Néhány helyen szükség van a továbbjutáshoz egy kis angol nyelvtudásra, mert válaszolgatnunk is kell a feltett kérdésekre, de senki ne ijedjen meg, mindig van több lehetőség a próbálkozásra.





Ez a szintlépés még augusztus 20-ra is elmenne látványosságnak



Egy kis gyakorlás még a mesternek sem árt — ennyi szundi után meg főleg...

Összegzés

Maga a játékmenet igen egyszerű és lineáris, tehát nem kell félnünk attól, hogy valahol nagyon elakadnánk. Az idő rövidsége miatt sajnos nem tudtam minden képességet kivesézni, de gondolom ez nem fog senkinek gondot okozni. A küldetéseink során fokozatosan jutunk hozzá az újabb és újabb képességekhez és tárgyakhoz, melyeket aztán belátásunk szerint használhatunk. Minden képesség és használati tárgy gombokhoz is kötött, és ezt bárhová átkonfigurálhatjuk. Végül a zene és a grafika is megérdemel egy-két szót. A hanghatásokról csak annyit, hogy maga a színésszé avanzsált Ice-T kölcsönözte a hangját Cain-nek, valamint a szuper zene is az ő keze műve, ezért hajrá rap rajongók. A grafika egy picit lassú a kisebb gépeken, ezért az általam tesztelt és működés szempontjából még tűrhető gép: PII 366, 64 mb RAM, valamint legalább egy újabb generációs D3D kártya (Riva TNT, Voodoo III 2000). Különösebb hátrányként csak azt említem meg, hogy a program nem támogat semmilyen 3D hangszabványt, és azért én ezt elvártam volna tőle. A Sanity a maga nemében újat ugyan nem hozott, de mindenképpen egy nagyon kellemes 3d akciójátéknak találtam, ami megérdemli, hogy időt szakítsunk rá és kipróbáljuk.

-Uriel-

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Ha Ice-T a moziban is ilyen jó lesz, akkor szerzett egy új rajongót szerény személyemben

végítélet

85%

ODYSSEY

★ Heritias kalandjai susogó joggingban...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: In Utero
Kiadó: Cryo Interactive
Web: www.cryo-interactive.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Számomra mindig is unikumnak számított egy olyan program piacra dobása, amely egy „megtörtént" történelmi eseményt és annak vonzatait dolgozta fel. Történt ez most az Odyssey esetében is, amely Trója lerombolása után tíz évvel játszódik. Ithaka népe már tíz éve keresi-kutatja elveszettnek vagy éppen halottnak hitt királyát, Odüsszeuszt. A keserves várakozás már Penelopét, Odüsszeusz feleségét is nagyon megviselte, hiszen a férje hiányában az ország vezetése reá hárult. További problémát jelentett a szüntelenül próbálkozó kérők hada, akik Penelopéban elsősorban nem a nőt keresték, hanem a hatalomra jutás legkönnyebb módozatát. Nem csoda hát, hogy mindenki (a lázadókat kivéve) Odüsszeuszt kívánta vissza Ithaka trónjára. A lakosság két részre oszlott, az Odüsszeuszt visszaváró és bizakodó emberekre és a hataloméhes furkálódó urakra.

Heritias, aki gyermekkori jó barátja volt az elveszett királynak, most útra kel, hogy a hátrahagyott nyomok alapján megtalálja és visszahívja Ithaka méltó uralkodóját. Utazásaink során Heritiassal végigjárhatjuk és átélhetjük Odüsszeusz összes kalandját, ahogyan azt Homérosz megalkotta. Áthaladunk majd álomszerű univezumokon és az alvilágba is alá kell szállnunk. A rekonstruált és újra modellezett ókori épületek és a hellászi görög világ összképe egyedi és hangulatában utolérhetetlen látványt garantál.

A elnyúló és nagyon hosszadalmas keresgélés után, Trójában partra szállva eredhetünk az elveszett király nyomába, miközben megfigyelhetjük a porig rombolt várost és a faló megmaradt fejét is, egy kisebb pocsolya közelében. Keresgélésünk során egy gyilkossági ügybe keveredünk, amelyből elég nehéz lesz kimásznunk, és ami a legrosszabb a bebörtönzés miatt nem tudunk elég gyorsan az elveszett király (forró) nyomába eredni. Utazásaink során különféle mitológiai szörnyekkel, pl. küklopszokkal és Poszeidon ügynökeivel kell hadakoznunk. A történet teljes egészére nagy kihatással vannak az Istenek cselekedetei. Úgy, ahogyan a mitológiai történetekben mindig is történt.

A játék motorja

A játék engine-je a jól bevált, a Time Machine-ben először használt kvázi 3D-s pre renderelt motort használja. Sajnos a játék bedolgozók műve és nem Cryo termék, a programot egy mostanság igencsak törekvő csapat, az In Utero készítette. A bedolgozó srácok elsősorban a grafikát nyomták, amivel nem is lenne semmi gond, ha valamiféle Gamma korrekciót beépítettek volna a programba. A trójai részen szinte semmit sem látni, ezt a problémát a videókártya kontrol paneljén lévő gamma csúszkával orvosolhatjuk (Ha van.....) A fő probléma a 3 dimenziós leképezésekkel vannak, sok olyan kapu és bejárat van, amit csak oldalról és nem szemből látunk és ez igen nehézkessé teszi az áthaladást rajtuk. A zene ismét önmagáért beszél (Nemhiába a franciák nem tudnak igénytelen zenét rakni a programjaikba és szerencsére ez nem csak a kaland játékokra igaz.) A renderelt intrók igen jól sikerültek, de egyetlen probléma a karakterek kidolgozottsága, ugyanis poligonszámban nem sok eltérés tapasztalható a realtime és a pre-renderelt animációk között. A Cryo saját videólejátszója ismét sokat ront a trace-elt intrók élvezeti fokán. A hangok kiválóak, fő erősségük az atmoszférikus hangzásukban rejlik. Egyetlen részen találni egy kis hibát, ez pedig a homokban való járás hangja, amely igen idegesítő és a „susogós" melegítő hanghatását adja vissza kiválóan. A menürendszer igazán „ókori" semmi felírat, semmi utalás, még szerencse, hogy minden egyes gombnak van saját helpje. A kocka oldalaira feszített óriás textúra nagyon eredeti hatást kölcsönöz a menünek. A mentésnél is akadt egy kis probléma, mégpedig az, hogy a mentéseinknek nem adhatunk nevet, így az adott helyszínek nehezen azonosíthatóak. A karakterek kidolgozottsága olyan szinten van, hogy azt még egy keményebb FPS is megirigyelné, a mozgásuk szinte tökéletes. A sok rohangálás miatt a Shift gomb nyomásától egy párórai játék után heveny ínhüvelygyulladást kaptam, szerintem nem lett volna túl nagy kihívás a programozók részéről egy always run opciót beépíteni a programba. Sajnos a 3D-s hangzást és a DSP effekteket a program még mindig nem támogatja. A grafikai felbontást maximálisan 1024*768 pixelig tudjuk fokozni, így tehát azok is élvezhetik kiváló grafikát, akik 17 esetleg 19"-os monitorral rendelkeznek.


Ide kellene bejutnom...de hogyan???


A képen Heritias és az élettársa látható...



Játékmenet

A játék története igen lineáris, nincsenek alternatív megoldások, és időrendileg felcserélhető cselekedetek. A cselekmény mindig egy trigger ponthoz kötött. Nagy általánosságban a story mindig akkor folytatódik, ha szerencsétlen Heritiast kiütik, kirabolják, esetleg bebörtönzik. Igen érdekes, hogy az idő mindaddig áll, amíg nem érkezünk el a következő trigger pontig. A trójai éjszakában akár 2500-ig is bolyonghatunk, akkor sem fog hajnalodni, az ég csak akkor kezd szürkülni, amikor Heritias barátunkat egy lokál zsivány kirabolja.


Kiváló ez a kis álhacuka...

Nagyon zavaró a forgó kameranézet, itt és most aztán tényleg nem tudni, hogy ki kivel van és az előzőleg balra eső utca, most merre van. A néha előforduló „kardozós" akció jelenetek egyszerűen siralmasak, mint egy régi csehszlovák kalandfilmben, a főhőshöz éppen csak hozzáér a pallós lapja, és az pokoli fájdalmak közt rogy a földre. Itt még talán annyival fokozódik az akció, hogy néha a kard még a közelébe sem ér a karakterünknek, ami után az már a haláltusáját vívja. Az engine-ről tudni kell, hogy térhajlító opcióval is ellátták, nemegyszer megtörtént, hogy egy kapun kilépve a történettől függően más és más helyszínre lyukadtam ki. A különféle szobák és termek megvilágítása nagyon egyedi, pl. a fentről betűző napsugár az alatta elhaladó objektumokat nagyon szépen megvilágítja. A program szakít a normál point and click stílusú kalandjátékokkal, itt már némi párbeszédre is nyílik lehetőségünk, igaz a válaszok már előre determináltak. Igazából a beszélgetések csak a történet előrehaladtában jutnak szerephez, a karakterünk fejlődésére semmilyen hatásuk nincs. Igen érdekes a sűrűn előforduló lie (hazugság) opció, mivel végkifejlet midig ugyanaz lesz, attól függetlenül, hogy éppen igazat, vagy hamisan válaszoltunk. Nem túl szimpatikus az „automata visszafutás" akció, ami egy zsákutcából, vagy egy elzárt részből automatikusan, egy ívet leírva visszahozza a karakterünket. Az F1-el elérhető inventory halál lassú és nagyon pixeles.

Nem értem, hogy egy 3D-t használó játékban miért kell szoftveresen megoldani az inventory-ban lévő tárgyak megjelenítését, amikor ott adott a realtime 3D-s grafikai motor.

Segítség

Egy kis bevezető, mivel a meglehetősen száraz játékmenetet nehéz megszokni.

Heritiassal a partraszállás után nem tudunk Trója elővárosába bejutni, mivel nincsen belépési engedélyünk, de nagy szerencsénkre egy szőnyegeket szállító rabszolga ténykedik a parton, aki a városkapun belülre szállítja azokat. Kapjunk fel egy szőnyeget, és mivel az eltakarja az arcunkat, könnyedén bejuthatunk a városba.


Az őr még nem is sejti, milyen csúf véget fog érni...

A kapun áthaladva gyorsan rakjuk le, mivel többé már nem lesz szükségünk rá. Ezután haladjuk tovább és keressük meg a táblásjátékot nyüstölő zsiványokat. A játékból mindig győztesen kerülünk ki, mert csalunk. Erre a fickók is rájönnek, és jól beverik az arcunkat. (Ez csak akkor történik meg, ha legalább kétszer nyerünk rögtön egymásután.) Majd vegyük fel a kanyarban található boros csuprot.

A város kapuinál strázsáló őröket ne is közelítsük meg a passzus nélkül, mert ezzel a módszerrel könnyen szerezhetünk egy sterilizálatlan hastáji sérülést. Most menjünk be a főúton található házba és beszélgessünk el a bent található emberekkel. Itt és most megkapjuk a passzust és információt is ama bizonyos Mikis nevű úriemberről, aki talán segíthet előkeríteni Odüsszeuszt. A passzussal lépjünk be a lerombolt Trójába.

Rögtön a bejáratnál egy türelmi zónába ütközünk, ahol az örömlány némi infót csöpögtet nekünk Mikisről. Ő viszont egy „fuvart" szeretne az információért, de magasztosabb céljaink szólítanak, így a „csöpögős" nemi betegségre utalva, kihagyjuk a kalandot. A trójai városrész elsőre nagyon bonyolultak tűnik, sok utcájával és sikátorával. Magát a város határait néhol egy hegyvonulat, esetleg egy bokor zárja le, de találkozhatunk a „kutyás" őrizettel is, ami a következőt jelenti: vidáman ballagunk a város határa felé, ahol néhány eb tanyázik. Közeledésünkre az ebek túlrohannak rajtunk, majd mi utánuk. A falovat lehetőleg ne közelítsük meg, mert a mellette gőzölgő pocsolyába, amely elég csalóka, akár bele is veszhetünk. Amikor beértük a csahosokat, a kutyák visszarohannak a város határába, főhősünk pedig halálfélelmében elkezd hátrálni, pedig már nincs kitől tartania. A sikátorban ne időzzünk sokat, mert a portyázó lázadók könnyen megszabadítanak zsebeink tartalmától.


Szegény Mikis már alulról szagolja azt a bizonyos ibolyát...

A romok között egy kis emelkedő sétával találunk egy katonát, aki a portyázók támadásai ellen kellene, hogy védelmet nyújtson. A katona nem kifejezetten informatív, de a borral teli butykos látványa megoldja a nyelvét. Azt javasolja, hogy menjük a város határában lévő katonai sátrakhoz, mert legutóbb ott látták Mikis-t.

A táborban éppen kardot készítő kováccsal beszélgessünk el. A diskurzus végén megjelenik Mikis, akivel a város határában tornyosuló


Így edzettek combizomra annak idején...:-)

emlékműnél beszélünk meg egy találkozót. Ezután menjünk a nádtetős házak alá, ahol a változatosság kedvéért ismét leütnek minket. A történet a szobornál folytatódik, ahol már csak Mikis kihűlt testét találjuk. Mikis-t egy trident tőrrel szúrták le, amit vesztünkre magunkhoz veszünk. Ezt követően menjünk vissza a városba, abba a házba, ahol a passzust kaptuk. Sajnos itt az egyik szemtanú felismeri bennünk azt a férfit, aki a halott Mikis közelében ténykedett és a trident-et is megtalálják a hátizsákunkban. Ebből a gyilkosságból még a hazugság sem mos ki bennünket. Egy kisebb átvezető animáció után egy szellős dutyiban találjuk magunkat. A kezünk természetesen hátrakötve. A cellában lévő emberkével folytatott eszmecseréből kiderül, hogy a közösen elkövetett szökésből Ő is kivenné a részét. Hátrafelé közelítsük meg a falon függő vödröt és akasszuk le. Ezután a falból kiálló kampóval vágjuk el a kötelet, majd menjünk a cella azon falához, ahol hiányos a tető. A falnál „bakot állok" technikával másszunk ki a tetőre és az ott található jókora követ dobjuk a szerencsétlen őr fejére. Majd nyissuk ki a cella ajtaját és meneküljünk, de nem a kapu felé, mert rögtön felismerik bennünk a szökött fegyenceket és még egy szökésre már nem lesz lehetőségünk. Ehelyett menjünk ismét abba a házba, ahol a passzust kaptuk és vegyük magunkra a harci díszt, így már inkognitóban könnyen kisurranhatunk az őrzött kapun.

Ezután utunk Heriseus-hoz vezet, aki a további információkkal szolgálhat. A következő képernyőn menjünk balra és fel, majd menjünk be a szentélybe, amely végén egy teleport található, de az csak akkor aktiválódik, ha a két oldalon elhelyezkedő képekbe az oda illő darabot beillesztjük, ha ezzel végeztünk szabad az út a teleporton keresztül.

A program összképe nagyon jó, de a túlzott linearitása néha kissé uncsivá változtatja a játékmenetet. Aki szereti a „francia" kalandjátékokat biztosan nem fog csalódni benne. A grafika és a hangulat szuper, de a terep mégis sivár. Nincsenek emberek az utcákon (Az egy kurtizánt kivéve.), kevés az NPC, az egész terep áll, nincs semmi mozgás.

A program inkább a dialógusokra, logikai elemekre és szerencsére, nem pedig akció elemekre épít. Nagyon ajánlom azoknak, akik némi vonzalmat éreznek az ókori történelem iránt.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A Time Machine profizmusához képest elég karcsú, de sokkal könnyebb

végítélet

88%

THE SIMS: LIVIN' IT UP

★ Életlabor a PC-ben

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.maxis.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Ki ne szeretett volna mások bőrébe bújva átélni egy az övéktől teljesen eltérő idegen életet? Most a Sims-ben mindenki felépítheti saját kis fészkét és ha tetszik családot alapíthat, vagy nosztalgiázva megidézheti a boldog agglegény éveket. (És hogy meg ne sértsem senki érzékeny lelkületét hozzáteszem, az is lehet, éppen itt jön rá milyen jó is lehet annak idején hagyta elcsavarni a fejét). A Sims az eddig készült legbonyolultabb szimuláció, legalábbis az „ember szimulátor" kategóriában, amelynek kiegészítő lemeze a Livin' Large a napokban jelent meg. Az első rész a Sims az utóbbi fél évben Bestseller lett, amit az új kiegészítő pack valószínűleg tetézni fog. Az amerikai piacon Livin' Large, még az európai verzió címe Livin' It Up.

Az add-on pack-ot a Maxis az első részt megvásárlók véleménye és hozzászólásai alapján készítette el. Az általunk kreált lakások falait és padlózatát mostantól teljesen szabadon alakíthatjuk. (Az aktuális burkolólapok és festék színeit is mi magunk választhatjuk ki.) A lakóhelyek különféle építészeti stílusaiból is válogathatunk, amelyek lehetnek Medieval, Vegas és Retro beállítottságú. Ha például az otthonunkat kastély jellegűre szeretnénk berendezni, akkor a falakat tégla jellegű festéssel, a padlót márvány burkolattal lássuk el. A hálószobában pedig egy baldachinos franciaágyat helyezzünk el, az antik gyertyatartókról pedig ne feledkezzünk el. Tehát az igen kiváló szimuláció mellett egy mini lakberendező programot is kapunk. A Sims első ránézésre ugyan semmit sem változott, de az újítások a kis részletekben rejlenek. Az itemek száma több mint 100-zal növekedett. Mindenféle érdekes bútort és használati eszközt beépíthetünk lakásunkba, pl. vibrációs vízágyat (a legénylakás csúcspontja, amelyen igazán jókat lehet hancúrozni) antik falilámpák, tojásszék, hogy csak néhányat említsek a sok újítás közül. Nagyon nagy újítás a kristálygömb, amely mint egy jósnő megmondja, hogy milyen tevékenységhez van bennünk elég kvalitás és tippeket ad a jövőben bekövetkező történéseket illetően. Az első részben ez emberek nem igazán rendelkeztek személyiséggel, azt, hogy éppen mire képesek és mit tudnak megtenni azt csak a pénzük mennyisége határozta meg. (Ami a jelenlegi fogyasztói társadalomra nagyon is igaz.) Ha például leülünk gitározni és az még nem igazán megy, akkor a kristálygömbhöz fordulva az életünket egy olyan irányba próbálja befolyásolni, ahol érvényesülni tudunk és nem maradunk abban a tudatban, hogy jobbak vagyunk Santananál. Ezzel a Sims-ek egy kvázi karmát kapnak és nem csak céltalanul élnek a világon. (Nemcsak táncolnak, esznek, TV-t néznek, mint az első részben, hanem tevékeny életet élnek.) A teleszkóp megint egy korszakalkotó újítás, amellyel Sims-ék vicces szituációk közepette fejleszthetik logikai szintjüket. Ilyen az UFO-k által történő elrablás, amely kaland után szegény Sim teljesen kifordul önmagából és nem tudja, hogy ki is Ő valójában és mit csináltak vele, de a teljes érzelmi káosz ellenére élete valamelyik szintjén növekedést ér el. Egy további újdonság a sok közül a Chemistry Set (kis vegyész táskának fordíthatnám), amellyel igen érdekes vegyületeket hozhatunk létre. A táskában 7 különféle kemikália található, amiket véletlenszerűen összekeverve más és más hatású szert nyerünk. Csak néhány az előre nem látható hatások közül: a kikevert vegyület ugyan teljesen feltöltheti az energiánkat és a vidámság csíkunkat, de mint minden gyógyszernek a kikevert matériának is vannak mellékhatásai, és akár Frankeinstenné is változhatunk, amely eredményeként a kemény munkával felépített házunk porig rombolódik. Az NPC-k száma is növekedést mutat az első részhez képest. Bár van olyan karakter, aki hiányzik a mostani részből. Újnak mondható viszont az igen borsos 15.000 dolláros áron megvásárolható robot, ami mindenféle munkát elvégez (főz, takarít, megjavítja az elromlott készülékeket) és ha kedvünk tartja még egy keringőre is felkér. A játékban előforduló karakterek nem mindig pozitív jelleműek, egy igen negatív figura a Tragic Clown. A bohóc általában akkor jelentkezik a lakásunkban, amikor a spirituális és a vidámság szintünk a padlón van. Megérkezése után megnövekedik a könnyes szemek száma, sokkal több a veszekedés és egyáltalán a bentlakók mind depressziós állapotba kerülnek. Ami számunkra jelzés, tehát a bohóc legyőzéséhez több szeretetet kell Sims-ék életébe csempésznünk. A bohócot sajnos nem rakhatjuk ki a lakásunkból mindaddig, még az


A vibrációs ágy használat közben...


Így ki lehet bírni!


Egy barátságos amerikai otthon





Flörtölés fürdőgatyában...



ott élők érzelmi szintje nem normalizálódnak. A vicces fickó különféle teleportálható lyukakkal tűzdeli tele a lakásunkat, amelyen keresztül folyamatosan minket figyel. Kedvenc kukkoló helye a hálószoba, amely iránt talán néhány új pozíció elsajátítása miatt érdeklődik annyira. (A kis perverz.) További trükkjeit a Sims-ek alvása közben aktiválja, pl. léggömböket durrogtat az alvók feje fölött, de különféle furcsa hangokat láncsörgés, recsegés is felhasznál csak a bosszantás végett. Egy másik, az emberek által jól ismert figura a Halál is megjelenik a játékban, amely az Sims-ek életében bármikor bekövetkezhet. De néhány esetben van visszatérés a halálból, igaz ez nagyon ritka, és csak a kísérletező kedvű „vegyészekkel" fordul elő. Némely esetben előfordul, hogy egy-egy eltávozott Sim zombiként tér vissza és a nem túl biztató külsejével riogatja a többieket. A program sok új küldetéssel gazdagodott. A munkához használt eszközeinket eladhatjuk és más szerszámokra cserélhetjük. Az elvállalható munkát nagyban meghatározza a pszichikai szintünk és a felkészültségünk az adott területen. De biztosan nem fogunk unatkozni, hiszen 50 különféle betölthető állás közül válogathatunk.



A galéria még csak készülőben van...

A program grafikája már az első részben is gyönyörű volt, de ha ezt lehet még fokozni, akkor ez most sikerült. Sokat dobott a kivitelen a szabadon textúrázható falak és a padlók kialakítása, mindezekkel igen hangulatos kis lakást állíthatunk össze. Ha meguntuk a programhoz mellékelt textúrákat, akkor a Maxis web-oldaláról újabbak tölthetünk le. Az újonnan bekerült karakterek és NPC-k öltözete és megjelenése igen kidolgozott, ez különösen igaz a Tragic Clown, és a Death-ra. A hangok nagyon jók, a választható zenék már nem annyira, már nem a minőség miatt, hanem a választék miatt. Némileg keveslem a Rock, Klasszikus, Pop műfajt, ezt egy kicsit bővíthették volna. A hangok színesedtek, az új itemek, NPC-k, és objektumok megjelenése miatt, ami jóval változatosabbá teszi a játékmenetet. A csók alá bejátszott loop nagyon ötletes. Néhány szó a játékmenetről: Az étel tálalását már nem egyedül végzik Sims-ék, hanem párban, esetleg többen, a munkából mindenki kiveszi a részét. Pozitív, hogy az elhelyezett apró tárgyakkal foglalatoskodni lehet és nem csak ott állnak, hanem tapintható közelségbe kerülnek. Ilyen a medence mellett ténykedő hangyák likvidálása Chemotox-al. Igen érdekes a holt idő kitöltése, amikor is az egyes karakterek kisétálnak a házból és addig néznek a semmibe, amíg a következő fázis be nem



Boldogság helyett a medencében lubickolok...



Ezt az ágyat nagyon kajálják a csajok:-)

következik. (Ezért nem valósíthatunk meg egy közös fürdőzést a kádban.) Sims-ék általában racionális intelligenciával lettek felszerelve, de az, hogy evés után inkább úszni mennek, miközben a maradék felett legyek köröznek, kissé irracionálisnak tűnhet (vagy emberinek!). Vannak egyes domináns tárgyak, amelyek prioritása mindig nagyobb a többinél. Erre egy jó példa: A hölgyet kiküldöd estélyi ruhában az udvarra, mire Ő leveszi a ruháját és beugrik a medencébe. (Itt a medence dominál.) Az ágy sem csak alvásra használható :-). Egy fárasztó nap után jól eshet egy kis meditáció, de a partnerünkkel való könnyed játékra is van lehetőségünk.

Végezetül a játék sokat fejlődött az első rész óta, amely hangulatához nagyban hozzájárultak az újítások, amelyek nemcsak érdekesebbé tették, hanem sokkal életszerűbbé is. Azonban akinek nincs sok ideje, az ne is próbálkozzon vele, mivel ez egy igen időigényes program, ahol nem az egyes pályák minél előbbi teljesítése a cél. Aki viszont ráérez az ízére, az nemigen fogja abbahagyni, mivel ez a játék megunhatatlan. A megszállott játékosok letölthetik nude-patch-et, amellyel a pikáns részletek is láthatóvá válnak.

KeFe™

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Annyira valóságos, mint maga az élet

végítélet

92%

DEEP RAIDER

★ A tenger hullámhosszán...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Cyberspace Graphics
Kiadó: Infobank
Web: www.deepraider.com
Minimum: P-II 266, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 350, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Néha az az érzésem támad, hogy hiába az erőlködés, még sincs új a nap alatt! A manapság tucatszám megjelenő játékklónok mára behálózták az egész PC-s játékipart, ettől függetlenül akadnak fejlesztők, akik merészkednek ritkaságszámba menő témákkal eleresztett stuffokkal szórakoztatni a nagyérdeműt. Ha egy ilyen program még ráadásul nem is sikerül úgymond tökéletesre, akkor a kiadók szaladhatnak a pénzük után és óriási reklámkampány gerjesztésével próbálnak életet lehelni a project-be. Így van ez a Cyberscape Graphics legújabb játékával a Deep Raider-el is. Amint Sz..JVC. koma a kezembe adta az egy CD-n terpeszkedő programot, még nem sejtettem hogy ekkora negatív hullámot maga előtt toló szökőár ragad magával a program elemzése közben.


Íme, egy tengerszint feletti ugratás!


Célpont egyenlőre nincs, de azért én lövök...


Céltalanul a tenger mélyén...

Kezdetben még minden szép

A játék installálását követően egy rövidnek egyáltalán nem mondható intro film fogadott, melynek megtekintése után a főmenüben találtam magam. Furcsamód nem találtam valami sok menüpontot, egész pontosan, amit találtam az kifejezetten kevésnek tűnt. (Single-paler, Load Game és Options) Az irányítás a megszokottól eltérően nem a kurzornyilakkal történik, hanem a numerikus billentyűzettel, lőni a Space használatával és úszni (mert hogy majd azt is kell) a Ctrl gomb segítségével tudunk. A shift-el elsődlegesen egy kis menüt kapunk, ahol megnézhetjük a lőszer mennyiségét ill. másodsorban egy térképet, amin kiigazodhatunk a terepen. Sajnos sok hasznát nem fogjuk venni, mert általam érthetetlen okok miatt csak a már bejárt területet vehetjük rajta szemügyre. **(Talán, mert amíg fel nem deríteted, térképezted a terepet, addig nincs miről képet mutatnia — Sz.JVC.)**

A grafika és a játszhatóság

A játék grafikailag viszonylag kellemes, viszont senki se számítson eget verő, monumentális látványosságra tekintettel arra, hogy ismételten megjegyzem, nem egy nagy cég áll a project mögött. Ezzel párhuzamosan vannak negatívumok szép számmal, gondolok itt többek között a terep egyszerű (ha rosszmájú lennék akár igénytelennek is nevezhetném) kidolgozására. A helyenként barnás árnyalattal megtűzdelt textúra falakon és elmosódott háttereken kívül nem sok mindent véltem felfedezni. A tereptárgyak kinézete is hasonlóan puritán! A víz alatt semmilyen ködeffektet, vagy bármi mást, amitől a sós víz közegében érezhetné magát a játékos, nem alkalmaztak és az itt-ott úszkáló halak kinézete is eléggé silány. Egy jól irányzott lövés után láthatjuk a tenger mélyén becsapódott lövedék robbanását 2D-s grafikával. Talán magától értetődő, hogy az engine ezek után kiállította magáról a bizonyítványt, tőle többet elvárni nem lehet, örülhet az osztályfőnöke, hogy ha kettes átlaggal is, de átment az érettségin.

Lássuk az irányíthatóságot, ami szintén fúrta kissé az oldalamat. A tenger fenekén delfinünkkel vontatva magunkat nem hogy egy célpontot nem tudunk rendesen eltalálni, de még úszni sem lehet menetrendszerűen! Nálam az irányítás elsajátítását hosszas procedúra előzte meg, rengeteget kellett gyakorolnom, ezért ajánlott mindenkinek eleinte némi szárnypróbálgatással kezdeni. Ha ezzel megvagyunk, akkor nyugodtan belevethetjük magunkat a mélyvízbe, bár a megfogalmazás kissé sántít, ugyanis már alapból ott vagyunk. A cél: elpusztítani az ellenséges cápákat és egyéb tengeri herkentyűket. Az erőviszonyokról csak annyit, hogy jó öt perc telt el amíg sikerült leva-dásznom az első áldozatot. Ezek után hosszadalmas terepszemlére voltam kényszerítve, mert semmi különösebb nem történt. Ha elfogy a lőszerünk, különféle mélyedésekben keresgélhetünk és ajánlom becses figyelmetekbe az óriás kagylókat, melyek tudvalevőleg értékes kincseket rejtenek magukban.

A hanghatások és a végítélet

A játék hanghatásai azok, amelyeknek kizárólagosan köszönhetjük a hangulatot, mármint a tenger hangulatát. Igazán kellemes és nyugtató háttérzene szól menet közben. Érdemes figyelmet szentelni a körülöttünk mozgó élővilág zajaira is. Ha egy cápa közeledik, akkor már előre tudomást szerezhetünk róla, hiszen ilyenkor a zene is átvált egy keményebb stílusra, emlékezzünk csak a Cápa filmek „jelző" zenei betétjeire! A hanggal némileg sikerült a készítőknek kompenzálni a gyenge grafikával elért összhatást. Végezetül a játékot azoknak ajánlom, akik szeretik a könnyed kikapcsolódást és az egyszerű játékmenetet, valamint a nem túl bonyolult feladatokat. A gyerekek biztosan imádni fogják a „delfin vontatta bácsi"-s programot.

Cooper

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■□□□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■□□
ZENEBONA	■■■■■■■■■□

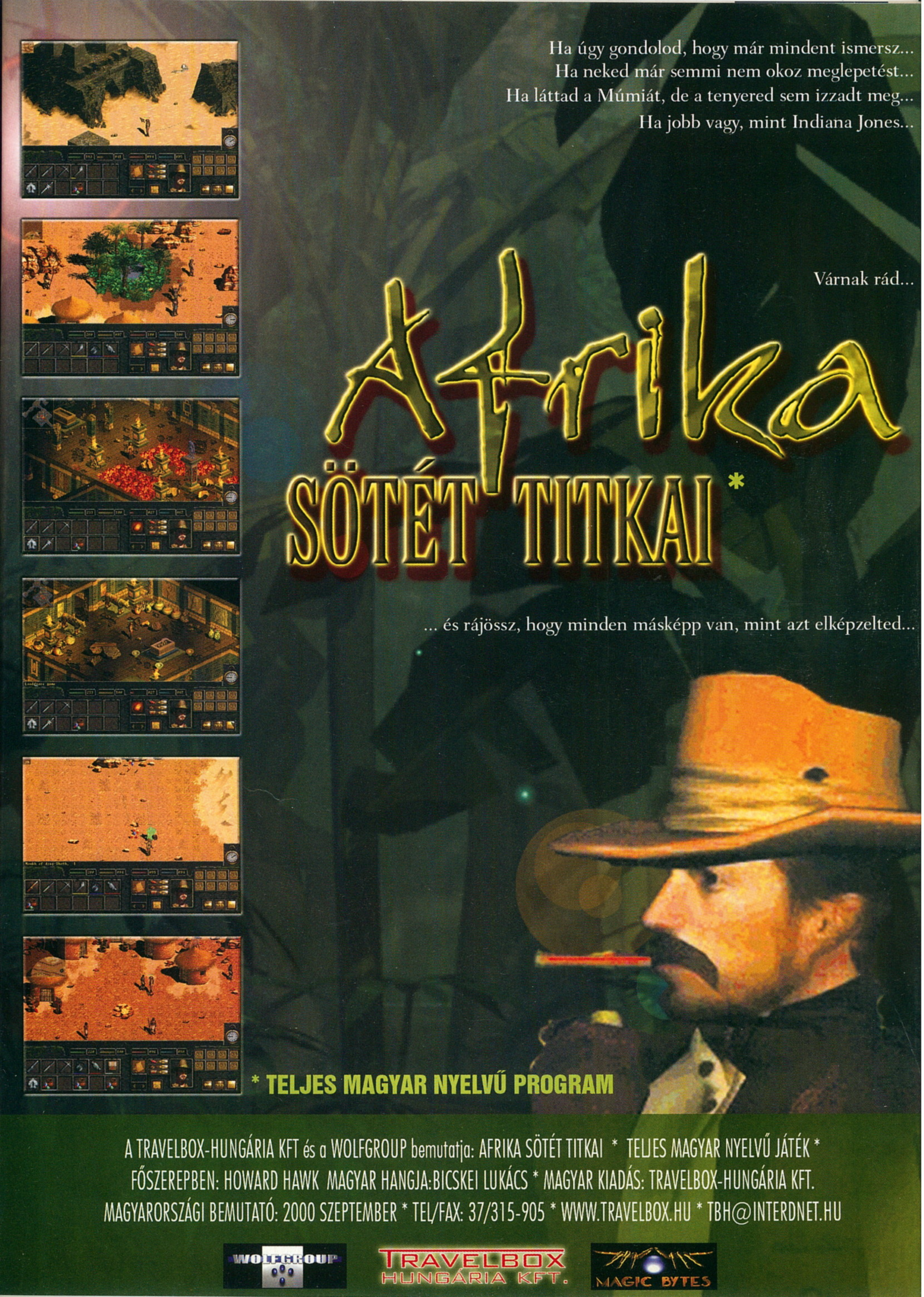
summa summarum

Valóban ritkaság számba menő téma, de a kivitelezés nem az igazi

végítélet

67%




Ha úgy gondolod, hogy már mindent ismersz...
Ha neked már semmi nem okoz meglepetést...
Ha láttad a Múmiát, de a tenyered sem izzadt meg...
Ha jobb vagy, mint Indiana Jones...
Várnak rád...
Afrika
SÖTÉT TITKAI *
... és rájössz, hogy minden másképp van, mint azt elképzelted...
* TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM
A TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT és a WOLFGROUP bemutatja: AFRIKA SÖTÉT TITKAI * TELJES MAGYAR NYELVŰ JÁTÉK *
FŐSZEREPBEN: HOWARD HAWK MAGYAR HANGJA:BICSKEI LUKÁCS * MAGYAR KIADÁS: TRAVELBOX-HUNGÁRIA KFT.
MAGYARORSZÁGI BEMUTATÓ: 2000 SZEPTEMBER * TEL/FAX: 37/315-905 * WWW.TRAVELBOX.HU * TBH@INTERDNET.HU
WOLFGROUP
TRAVELBOX HUNGÁRIA KFT.
MAGIC BYTES

WACKY RACES

★ A flúgos futam újra indul!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Appaloosa Corp.
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Nem tudom kinek, mit mond a fent szereplő cím, de azt már sejthetitek, hogy egy „arcade" autóversenyt takar! A Cartoon Network-ön, (a rajzfilm csatorna) fut, vagy futott egy ugyanilyen című rajzfilmsorozat! A lényege csak annyi volt, hogy mindenféle fura járművel, kellett a start ponttól, a cél vonalig (ha lehet egyben) eljutni.

A futam persze sohasem zajlódhatott nyugodt körülmények között, ugyanis a „Mean Machine" vezetője és kutyája mindig megkeserítették a többi versenyző életét. Ez a fickó szinte mindig vezette a mezőnyt, és mégis mindig valamilyen csapdát állított a többieknek, hogy ő érjen be elsőnek a célba! Persze minden epizódban pórul jár, és eddig még egyszer sem lépte át a célvonalat.

Üzemmódok

Játszhatunk bajnokságot, amiből 5 található. Ezek nem szabadon választhatóak, hanem szépen egymás után következnek. Tovább jutni csak akkor lehet, ha mi érjük el a legmagasabb pontszámot. Egy-egy bajnokságon belül 4 pálya található, amelyek a következők: A sivatagos kanyon, a sűrű erdő, a nagyváros és a hó födte sziklák.

A játék előrehaladtával megmarad ez a felosztás, csak egyre nehezebb és változatosabb részek követik egymást.

Ezen kívül megtalálható a szokásos egy játékos „Single Player", és az osztott képernyős „Two Player" opció is.



Sárkány üzemmód bekapcs!

Ezek a fura szerkezetek...

A program hat választható járművet ajánl fel. Persze a favorit Mean Machine nem választható, csak a bajnokság teljes megnyerésével (Ehhez kötél idegzetekre, és két-három billentyűzetre lesz szükség). Akkor most lássuk ezeket a szuper járgányokat!

Itt van mindjárt a tank, aztán a két kőkorszaki szaki szikla autója, Red Max és csodálatos repülője, az Adams Family-t idéző szörny kocsi, a versenyautó, és ne feledjük a szépséges Ms. Penelope Pitstop nőiesen kimanikűrözött csodajárgányát. A pályákon találhatunk mindenféle bonuszokat és power up-okat. Ezek különféle tulajdonsággal látják el az autónkat. Ilyen például az, amikor pár pillanatig sebezhetetlenek leszünk, de repülhetünk is, sőt még a rendőrautó szerepét is felvehetjük, ekkor persze mindenki lelassul és szabad az út előre. Persze ki is lőhető az, aki éppen az utunkban van. A program tulajdonképpen nagyon emlékeztet a Lego Racer nevezetű játékra! Sajna nem teszteltük, így utána sem tudtok járni. Az imént említett elkövetőhöz nagyon hasonlít a grafikája és a játékmenete is (ha jól bele gondolok, még a pályák is...).





Ejtőernyős egység bevetésen — kezdődhet a város megszállása

Hangokat hallok...

Nem még nem őrültem meg, csupán a játék hangélményeire céloztam. A program négy zenét játszik, mind a négy pályán különbözőt! Hát ennyi lenne, kérem!

Bocsánat a menü zenéjét kifelejtettem (így már öt!)!

Egyébként a futamot a versenyzők szellemes beszólásai színesítik! Nemegyszer még elnézést is kérnek, amikor valamelyikük egyik ellenfelüket szépen kilőtte egy rakétával! A szereplők a hangjukról tökéletesen felismerhetőek a rajzfilm alapján! A legjobban Pénelopé megjegyzései tetszettek. 120 Km/h-val száguld a havas úton, vele szemben pedig egy legalább egy emeletnyi szikla száguld ezerrel, mire ő a make up-ja miatt izgul!



Praktikus, kocsira szerelt napernyő. Csak a make-up tartson ki!



Itt a vége(d)!

A végére hagytam természetesen a fekete levest. Bár a program közel sem nehéz, hiszen gyerekeknek készült, de annyi benne a bug, és úgy csal a gép, hogy az teljesen élvezhetetlenné teszi a játékot. Ilyen volt például, amikor beleszálltam egy kerítésbe és átcsúsztam a túloldalára. Annak az esélye, hogy onnan kijutok természetesen egyenlő a nullával.



Íme két helyi őslakos, a terephez passzoló járgánnyal...

A másik pedig, hogy hirtelen gyorsulnak az ellenfelek, és nagyon hamar nagy előnyre tesznek szert, vagy egyszerűen a leghátsó, valamilyen csoda folytán, az első helyre kerül, a cél előtt úgy ötven méterre. Ha ezek a hibák nem lennének, talán elnézőbb lennék, de mivel majdnem a billentyűzetem életébe került a játékkal eltöltött pár óra, nem leszek az.

Még érdekességként elmondom, hogy a játék elkészítésében egy magyar fejlesztő csapat is részt vett. Talán kicsit jobban kellett volna iparkodnia a fiúknak.

Bari

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■□□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■□□□□□
ZENEBONA	■■■■■■□□□□

summa summarum

Az idegölő hibái nélkül jó osztályzatot is kaphatott volna, de így...

végítélet

57%

576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az árak a 25 %-os ÁFA-t tartalmazzák!

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O CLOCK HIGH	~~11999.-~~ 2999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
3D ULTRA PINBALL	4999.-
ACM 1918	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	~~11999.-~~ 4999.-
Advanced Tactical Missions	5999.-
AGE OF EMPIRES GOLD	11999.-
AOE 2: AGE OF KINGS	12999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
AHX 1	~~11999.-~~ 2999.-
Akció Játékok GYűjteménye 1	1999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN NATIONS	9999.-
ALPHA CENTAURY /CLASSIC	3999.-
AMERICAN HISTORY	2999.-
ARCADE FRENZY (DISNEY)	9999.-
ARCADE POOL 2	4999.-
ARMOR COMMAND	~~9999.-~~ 3999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MEN AIR TACTICS	9999.-
ARMY MEN Operation Meltdown	7999.-
ASCENDANCY	4999.-
ATARI ARCADE HITS	2999.-
ATLANTIS/DREAMS	3999.-
ATLANTIS II	~~9999.-~~ 7999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY	1999.-
B HUNTER	~~11999.-~~ 3999.-
BEETLE CRAZY CUP	9999.-
BENEATH A STEEL SKY	4999.-
BIO FORGE /CLASSIC	4999.-
BIRDS OF PREY	3999.-
BLAZE & BLADE	~~9999.-~~ 4999.-
BLIZZARD LEGEND PACK	11999.-
BURNOUT Drag Racing	~~11999.-~~ 4999.-
BUSINESS TYCOON	9999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR AND DRIVER	2999.-
Castrol Honda Superbike 2000	~~9999.-~~ 4999.-
CHESSMASTER 7000	9999.-
CIVILIZATION II - TEST OF TIME	9999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999.-
CLOSE COMBAT IV	9999.-
Cluedo Chronicles: Fatal Illusion	9999.-
C&C World Wide Warfare Pack	9999.-
CONQUER THE SKIES	~~7999.-~~ 3999.-
CONQUEST EARTH	~~11999.-~~ 4999.-
Conquest of Empire - AOE DATA	~~4999.-~~ 1999.-
COUNTER ACTION	~~11999.-~~ 4999.-
CREATURE SHOCK	4999.-
CRICKET 97	~~9999.-~~ 1999.-
CROC /CLASSIC	3999.-
CROC 2	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CUB CHASE	4999.-
DAIKATANA	~~9999.-~~ 3999.-
DANCE EJAY 2	11999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEADLINE	4999.-
DEATHKARZ	~~11999.-~~ 3999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	~~11999.-~~ 4999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DEUS EX	5999.-
DIABLO II	12666.-
DIE HARD TRILOGY 2	9999.-
DISNEYS HOT SHOT: Bug Drop	4999.-
DISNEYS HOT SHOT: Cub Chase	4999.-
DISNEYS HOT SHOT: Jungle Pinball	4999.-

DISNEYS HOT SHOT: Paddle Bash	4999.-
Disneys Hunchback of Notredame	4999.-
DISNEYSLION KING 2	11999.-
Disneys Magic Artist Studio	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ	24999.-
DREAMS	11999.-
DREAMWEB	~~2999.-~~ 1999.-
DUKE NUKEM 3D	2999.-
DUNGEON KEEPER 2 Classic	~~11999.-~~ 3999.-
DUNGEON KEEPER GOLD	3999.-
EARTHWORM JIM 3D	11999.-
ECSTATICA	4999.-
EF2000 TACTCOM	~~5999.-~~ 1999.-
EVERQUEST	9999.-
EXECUTIONER 11	~~5999.-~~ 1999.-
EXTREME G2	9999.-
F/A 18 HORNET 3.0	4999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F1 2000	9999.-
F1 GRAND PRIX 3	9999.-
F1 WORLD GRAND PRIX	2999.-
FA Premier League STARS 2001	9999.-
FA Premier League MGR 2001	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FALCON 4.0	9999.-
FAMILY COLLECTION	9999.-
FAMILY GAME PACK	9999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	6999.-
FINAL FANTASY VIII	5999.-
FIRESTORM - Tiberian Sun DATA	6999.-
FLASHBACK	3999.-
FLEET COMMAND CLASSIC	3999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLUX	~~2999.-~~ 999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORD RACING	11999.-
FROGGER	4999.-
FURBY	7999.-
GAME MANIA 3	~~9999.-~~ 4999.-
GAME MANIA 4	~~9999.-~~ 4999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLOVER	2999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX 2 /MICROPROSE	2999.-
GRAND PRIX 3	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	~~11999.-~~ 4999.-
GRAND PRIX WORLD	9999.-
GROUND CONTROL	10999.-
GUITAR WORKSHOP	6999.-
GULF WAR	~~11999.-~~ 4999.-
GUNSHIP	9999.-
GUTS & GARTERS	~~9999.-~~ 1999.-
Gyerek Játékok Gyűjteménye	1999.-
HARDWAR	~~11999.-~~ 4999.-
HEART OF DARKNESS	2999.-
HEAVY METAL FAKK 2	11999.-
HELLCOPTER	~~11999.-~~ 2999.-
HEXPLORE	11999.-
Hidden & Dangerous - Fight for Freedom	4999.-
Hunchback of Notre Damme	4999.-
HUNTER HUNTED	~~4999.-~~ 2999.-
I WAR	~~11999.-~~ 2999.-
ICEWIND DALE	9999.-
IMPERIUM GALACTICA II	7999.-
INDEPENDENCE DAY	9999.-
INFANTS	9999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000	9999.-
INTERSTATE 76	9999.-
INVICTUS	9999.-
IRON PLAGUE - TA Kingdoms Data	4999.-
ISRAELS AIR FORCE CLASSIC	3999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KISS PSYCHO CIRCUS	11999.-
KLÁNOK	9999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LARRY CASINO	7999.-
LEGO CREATOR	6999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO ISLAND	10999.-
LEGO LOCO	6999.-

LEGO RACERS	9999.-
LEGO ROCK RAIDERS	6999.-
LEGOLAND	10999.-
LEMMINGS 3D	4999.-
LIATH	7999.-
LODERUNNER 2	4999.-
M1 TANK PLATOON 2	2999.-
M1A2 ABRAMS	~~11999.-~~ 4999.-
MAGIC & MAYHEM	~~11999.-~~ 3999.-
Magic Carpet: Hidden Worlds	~~4999.-~~ 999.-
MAGIC THE GATHERING	2999.-
MAJESTY	9999.-
MANIC KARTS	5999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MAYDAY	7999.-
MECHCOMMANDER GOLD	2999.-
MESSIAH	9999.-
Mickey Mouse Computer KIT	~~9999.-~~ 4999.-
Microsoft FLIGHT SIMULATOR	9999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIG ALLEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	~~11999.-~~ 3999.-
MIGHT & MAGIC VIII	9999.-
Modern Warfare Collection	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONOPOLY	9999.-
MOTORVERSENY Gyűjtemény	1999.-
MP3 STATION PLUS	9999.-
MUSIC MAKER VIDEO JAM	6999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	~~4999.-~~ 1999.-
NBA Basketball 2000 (FOX)	~~9999.-~~ 6999.-
NEED FOR SPEED III	2999.-
NEED FOR SPEED Porsche 2000	9999.-
NHL 2001	HIVJ
NHL Championship 2000 (FOX)	~~9999.-~~ 3999.-
NO RESPECT	~~9999.-~~ 2999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	~~11999.-~~ 3999.-
NOTATION	6999.-
NOTHING BUT ACTION	3999.-
NOX	9999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLORD	4999.-
PADLE BASH	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
Panzer General 3D ASSAULT	11999.-
PATRIOT	4999.-
PGA TOUR GOLF 486	~~4999.-~~ 1999.-
PLANE CRAZY	~~4999.-~~ 2999.-
PLANESCAPE TORMENT	10999.-
PLAYDOH CREATION	1999.-
POLICE QUEST SWAT 2	9999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS The Beginning Classic	3999.-
POPULOUS Undiscovered Worlds	7999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRO HOCKEY 95	3999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	~~9999.-~~ 1999.-
Railroad Tycoon II - 2nd Century Data	7999.-
RALLY BAJNOKSÁG	3999.-
RALLY Championship - MOBIL 1	9999.-
RALLY MASTERS	9999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RED BARON II	~~11999.-~~ 2999.-
RED JACK	~~11999.-~~ 4999.-
RENT A HERO	~~9999.-~~ 4999.-
REVENANT	~~9999.-~~ 1999.-
RIDING STAR	10999.-
RISK II	9999.-
ROLAND GAROSS TENNIS	3999.-
ROLLER COASTER TYCOON	9999.-
SABRE ACE	1999.-
Sammy Sosa High Heat Baseball	7999.-
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	HIVJ
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	~~4999.-~~ 1999.-
SEARCH AND RESCUE 2	9999.-

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	~~7999.-~~ 1999.-
SETTLERS III	9999.-
Settlers III Mission - Quest of Amazons	9999.-
Seven Kingdoms II - The Frythan Wars	9999.-
SHADOWMAN	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-
SHATTERED LIGHTS	~~9999.-~~ 2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	~~11999.-~~ 2999.-
SHOGO	2999.-
SHOGUN TOTAL WAR	9999.-
SIM CITY 2000 CLASSIC	3999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION	9999.-
SIM PARK	3999.-
SIMS	9999.-
SIMS LIVIN' IT UP	6999.-
SKULL CAPS	~~9999.-~~ 4999.-
Small Soldiers Globotech Design	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUND COLLECTION 1 EJAY	6999.-
SOUND COLLECTION 2 EJAY	6999.-
SPEC OPS II	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
Sport Játékok Gyűjteménye	1999.-
Star Command Revolution	~~11999.-~~ 2999.-
STAR TREK Birth of Federation	9999.-
STAR WARS Behind The Magic	11999.-
STAR WARS Episode I Pod Racer	11999.-
STAR WARS Force Commander	11999.-
STAR WARS INSIDERS GUIDE	11999.-
STAR WARS Phantom Menace	11999.-
STARSHOT	~~7999.-~~ 2999.-
Stratégia Játékok Gyűjteménye	1999.-
STRATEGO	2999.-
Street Wars Constructor Underworld	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
Supercars International	~~2999.-~~ 1999.-
SYDNEY 2000	11999.-
SYNDICATE PLUS	4999.-
SYYRAH	~~9999.-~~ 1999.-
TAROT	~~4999.-~~ 1999.-
TARZAN	9999.-
TECHNO 2 EJAY	11999.-
Teenage M.N. Turtles Movie CD	~~4999.-~~ 1999.-
TEN PIN ALLEY	~~9999.-~~ 2999.-
TENKA	1999.-
TERMINAL VELOCITY	1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPÍTS	4999.-
TEST DRIVE 5	~~7999.-~~ 4999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THIEF II	5999.-
TOCA	6999.-
TODDLER	9999.-
TOMB RAIDER III	~~5999.-~~ 4999.-
TOMB RAIDER IV	~~6999.-~~ 4999.-
TONKA CONSTRUCTION	1999.-
TONKA SERCH AND RESCUE	4999.-
TOONSTRUCK	4999.-
Total Annihilation Battle Tactics	7999.-
Total Annihilation Kingdoms	~~11999.-~~ 7999.-
TRAFFIC GIANT	HIVJ
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	~~9999.-~~ 4999.-
TUNNEL B1	~~9999.-~~ 1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	~~11999.-~~ 4999.-
TYCOON COLLECTION	9999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	1999.-
UEFA Champions League 99/00	2999.-
UEFA EURO 2000	9999.-
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA 9 - ASCENSION	9999.-
ULTIMATE LEMMINGS	~~4999.-~~ 1999.-
ULTIMATE RACE PRO	~~9999.-~~ 1999.-
UP WORDS	~~4999.-~~ 1999.-
URBAN ASSAULT	~~12999.-~~ 2999.-
URBAN CHAOS	~~11999.-~~ 3999.-
URBAN RUNNER	4999.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER	14999.-
Ügyességi Játékok Gyűjteménye	1999.-
VIRTUAL POOL 2	11999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WALLSTREET TYCOON	9999.-

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

WAR BREEDS	~~9999.-~~4999.-
WARGASM	~~11999.-~~3999.-
WARHAMMER PACK	~~11999.-~~4999.-
WARWIND II	11999.-
WILD WILD WEST	9999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
WORMS 2	2999.-
X COM APOCALYPSE	2999.-
X COM INTERCEPTOR	2999.-
XENOCRACY	~~11999.-~~2999.-
YAHTZEE	1999.-
ZEBCO PRO FISHING 3D	7999.-

EZT VEDD MEG!

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ADDICTION PINBALL	1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARMY MEN	1999.-
ARMY MEN IN SPACE	2999.-
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD 2	1999.-
CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
DARK COLONY	HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON	1990.-
FLIGHT UNLIMITED II	1990.-
GRAND THEFT AUTO	2999.-
International Rally Championship	1990.-
MIGH & MAGIC 6	HIVJ
MYTH THE FALEN LORDS	1990.-
RALLY CHAMPIONSHIP /MOBIL 1	1990.-
REQUIEM	1990.-
SCREAMER	1999.-
SCREAMER RALLY	1999.-
SPEC OPS	HIVJ
TERRACIDE	1999.-
TOMB RAIDER	1990.-
TOUCHE	1999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORMS	1999.-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT!	1999.-
GOAL!	1999.-
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
JIMMY WHITE SNOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT!	1999.-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder	3999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-

VIRTUAL KARTS	1999.-
WORMS REINFORCEMENTS	1999.-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer	3999.-
ZOOL 2	1999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

GODS	1999.-
GRAND PRIX	1999.-
LORDS OF THE REALM	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
MASTERS OF ORION II	1999.-
XENON II	1999.-

E GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999.-
3D ASTRO BLASTER	3999.-
3D CUBE HOPPER	3999.-
3D FROG MAN	3999.-
3D MAZE MAN	3999.-
BINGO MASTER	3999.-
BLAST THROUGH	3999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999.-
CRAZY DRAKE	3999.-
CROSSORDS & PUZZLES	3999.-
FAMILY FUN	3999.-
GALACTIC INVASION	3999.-
GALACTIC PATROL	3999.-
GALAXY OF 3D TERIMANIA	3999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999.-
GALAXY OF GAMES 1&2	3999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999.-
GALAXY OF MAHJONGG	3999.-
Intergalactic Exterminator	3999.-
MAHJONGG - Game of Four Winds	3999.-
MAHJONGG MASTER	3999.-
MAHJONGG MASTER 2	3999.-
MINI GOLF MASTER	3999.-
PUZZLE MASTER	3999.-
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999.-
SOLITAIRE MASTER	3999.-
SPACE ARCADE COLLECTION	3999.-
SPOOKY CASTLE	3999.-
TETRIMANIA MASTER	3999.-
TUNNEL BLASTER	3999.-

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG.	999,-
SQUIRTERS	1499,-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999,-
DANDM ACTION FIG	1999,-
YOGI ACTION FIG	1999,-
TOP CAT ACTION FIG	1999,-
HKP ACTION FIG	1999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999,-
CRASH JET BOARD	2999,-
COCO BANDICOT	2999,-
KOMODE MOE	2999,-
DR. NEO CORTEX	2999,-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999,-
CRASH HIGH FLYING	2999,-
COCO WAVE RIDER	2999,-
DINGO DILE	2999,-
N. GIN	2999,-
N. TROPY	2999,-
MORTAL KOMBAT	

SEKTOR	1999,-
KITANA	1999,-
JOHNNY CAGE	1999,-
BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999,-
RINGO	3999,-
PAUL	3999,-
JOHN	3999,-
MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999,-
CHUKY	3999,-
THE CROW	4999,-
PSYCHO	3999,-
PUMPKINHEAD	3999,-
HALLOWEEN	3999,-
FREDDY	3999,-
LEATHERFACE	3999,-
JASON	3999,-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason	7999,-
SIN CITY	
MARV	3999,-
DEATH ROW MARV	6999,-
ZENÉSZEK	
ROB ZOMBIE	4999,-
ALICE COOPER	4999,-
DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999,-
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999,-
HORRID	3999,-
BLACK KNIGHT	3999,-
OGRE	3999,-
THE RAIDER	3999,-
SPELLCASTER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999,-
ZEUS	3999,-
HATCHET	3999,-
MEDUSA	3999,-
SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999,-
THE NECROMANCER	3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999,-
VIPER KING	3999,-
MANDARIN	3999,-
TORMENTOR	3999,-
SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999,-
IRON EXPRESS	3999,-
STEEL TRAP	3999,-
WARZONE	3999,-
GRAY THUNDER	3999,-
SPAWN SORTIMENT 17	
TIFFANY 2	4999,-
CLOWN 2	4999,-
MALE BOLGIA 2	4999,-
AL SIMMONS	4999,-
MEDIEVAL SPAWN 2	4999,-
SPAWN 5	4999,-



QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999,-
ATHENE	2999,-
IRON MAIDEN	2999,-
SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999,-
ICHABOD CRANE	3999,-
THE CRONE	3999,-
The Headless Horseman BOXSET	7999,-
METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999,-
MERYL SILVERBURGH	3999,-
LIQUID SNAKE	3999,-
REVOLVER OCELOT	3999,-
PSYCHO MANTIS	3999,-
SNIPER WOLF	3999,-
VULCAN RAVEN	3999,-
NINJA	3999,-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999,-
HOMER SOFT	4999,-
MINI BLISTER	499,-
MATRIX	
AGENT SMITH	3999,-
CYPHER	3999,-
MORPHEUS	3999,-
NEO	3999,-
SWITCH	3999,-
TRINITY	3999,-
FINAL FANTASY VIII	
SQUALL	3999,-
QUISTIS TREPE	3999,-
IRVINE KINNEAS	3999,-
LAGUNA LOIRE	3999,-
ZELL DINCHT	3999,-
RIONA HEARTILLY	3999,-
SEIFER ALMASY	3999,-
BOX SET 1	9999,-
BOX SET 2	9999,-
TOMB RAIDER	
LARA & DOBERMANN	3999,-
LARA & SHARK	3999,-
LARA & YETI	3999,-
LARA & MOTORBIKE	3999,-
LARA & TIGER	3999,-
LARA & ALLIGATOR	3999,-
LARA IN JUNGLE OUTFIT	6999,-
LARA IN AREA 51	6999,-
LARA IN WETSUIT	6999,-
DIDDY KONG RACING	
BANJO	3999,-
WIZ PIG	3999,-
DIDDY KONG	3999,-
DANGER GIRL	
SYDNEY SAVAGE	3999,-
ABBEY CHASE	3999,-
NATALIA KASSLE	3999,-
MAJOR MAXIM	3999,-

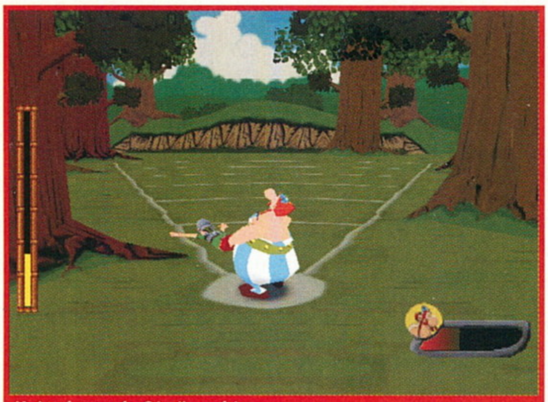


ASTERIX: THE GALLIC WAR

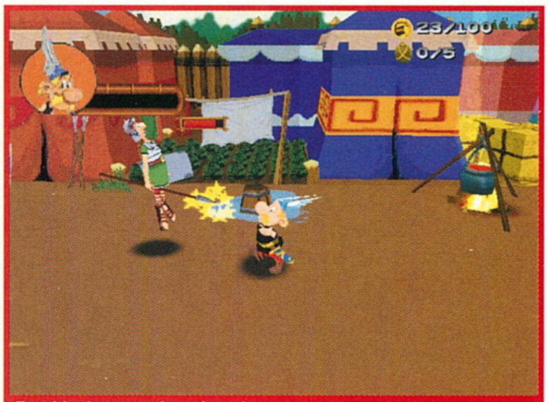
★ HA BEINDUL A NAGY POFONOFON...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Warthrog
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P233, 64 MB RAM
3D kártya: 3Dfx
Multiplayer: —



Kalapácsvetés Obelix módra...



Egy kis desszert Asterix-nek...

Augusztusban már írtunk egy előzetest az Asterix-ről, és reméltük, hogy az újabb feldolgozás már mérföldekkel jobb lesz, mint a szintén abban a hónapban bemutatott Asterix & Obelix. Ez utóbbi játékot a Cryo adta ki, az itt jelen lévőt pedig nem más, mint mászkálós játékairól elhíresült Infogrames.

Minek is nevezzelek?

Ez bizony egy fogas kérdés! Lássuk csak tüzetesen, mivel is állunk szembe! A történet szerint, a Római császár (Cézár) elfoglalta egész Galliát — hőseink faluja az utolsó védvár, ami még tartja magát! A képernyőn tehát egy térképet látunk, amin ott a falu, és a minket körülvevő, rómaiak által már elfoglalt terület. Asterix és a többiek elindulnak, hogy felszabadítsák leigázott földjeiket. A játék körökre osztott stratégiának tűnhet elsőre, ám közel sem erről van szó. Minden kör elején 10 egység (10 embernek felel meg) energiaitalt oszthatunk el a már felszabadított területeken. Evvel segítjük elő a védelmüket és az esetleges további támadást is biztosítjuk. A gép persze csal, mint mindig, így hiába védik ketten a provinciát, akár egy emberrel is visszaszerzi azt. Nem árt tehát ezzel a kis plusszal számolni. Mint már írtam ez nem egy egyszerű stratégiai játék, és ezt rögtön be is bizonyítom nektek. Vannak, ugyanis olyan különleges területek, vagy városok, ahol egy kis bónusz várja a gyanútlan játékost. Így a városok visszafoglalását már mi irányítjuk, egy 3D-s (?) mászkálós játék képében (ez ugyan sántít egy kicsit, mert a kép oldalra scrolloz, és csak néha közelít rá emberünkre!). Persze hiába támadjuk meg 12 emberrel a várost, ez csak azt jelenti, hogy Asterix vagy Obelix ennyi egység élettel kezd. Itt nincs más feladatunk, mint a rómaiak békés feloszlatása (ott ütöd őket, ahol éred), és a bónuszként szolgáló tárgyakat felszedése. Egy-egy kiemelt területbe ütközve, különböző játékokban vehetünk részt hőseinkkel! A poén az, hogy csak ezek megnyerésével foglalhatjuk el a kiszemelt részt. Ilyen játék például, amikor Obelix kalapácsvetést gyakorol a római katonával, vagy amikor hatalmas sziklát gurítva kell, hogy adott időn belül a legtöbb gyalogot kiüssse. Ezek a küldetések nem nehezek, de volt, ahol olyan „mission impossible" érzés tört rám.

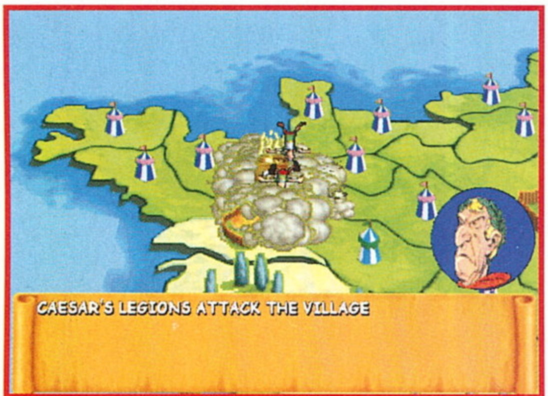


Ez ám a grafika!

A játék grafikája tűrhető, de mint sok hasonló játéknál, itt is felmerülnek olyan apró és idegesítő bug-ok és képhibák, amiket nem sikerült kiküszöbölni. Ezek mind az élvezhetőség rovására mennek. Az irányítás is kicsit körülményes, a rosszul kivitelezett kamerakezelés miatt. Persze a grafika nem minden, ezzel én is egyet értek, de hiába kerestem benne valami pozitívumot, alig tudtam felfedezni valamit. Csak hosszadalmas, több órás játék, és kutakodás után találtam valamit. Ez pedig nem más, mint a már rajzfilmekben is tapasztalt hangulat, ami körül veszi a programot. Szerintem viszonylag jól visszahozták azokat a pofonokat, amelyekkel egész hordákon söpörtek keresztül hőseink. Ezek viszont nem olyan részletesek, és kidolgozottak, mint amit a rajzfilmekben megszokhattunk. Az eddigi feldolgozásokban is az volt a hiba, hogy nem nyújtották azt az élményt, mint amit rajzfilm (vagy akár a képregény), de ebben a játékban úgy érzem rátapintottak az egész lényegére. Aztán ott vannak a hangok! Nem egyszer fordult elő, hogy már rég ütöttem, és a hang fáziskésésben érkezett hozzá. A zenét pedig, ami akkor szól, amikor a térképen vagyunk, pár órás játék után szó szerint megutáltam! Egyedül a menü zenéje tetszett, már előre megadja az alaphangulatot, a játékhoz.

A fentebb leírtak ellenére a játék mégsem annyira borzasztó, de az azért túlzás lenne, hogy méltó egy olyan nagy névhez, mint az Asterix és Obelix, amely szinte kultusszá nőtte ki magát! Az augusztusban már tesztelt Asterix & Obelix-nél még így is lényegesen jobb.

Bari



Alacsonyan szállnak a rómaiak, eső lesz...



Mekkora lavina lesz itt, ha földet érek...!

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	□□□□□□□■■■
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□■■■
SZAVATOSSÁG	□□□□□■■■■■
ZENEBONA	□□□□□■■■■■

summa summarum

Az alant lévő szám mindent elárul...

végítélet

64%





GCSILLAG KFT
102
HAM·090
NO FEAR
avanti
18
PROCAR Kft
JEGCSILLAG KFT
14
PROFESSIONAL

FROGGER 2

★ Szent a bék(e)a?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Blitzgames
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.frogger.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy szerencsés béka, akit még senki sem akart átváltoztatni királyfivá. Ez a béka egyszer úgy gondolta, hogy elindul világot látni. Útját jó előre figyelmeztették, hogy folyók, és forgalmas autósztrádák, keresztezik, de ő csak ugrált és pattogott, mert ne higgye senki, hogy alávalóbb egy királyfinál. Ahogy az szokásuk, beteljesedtek a negatív jóslatok, hiszen számtalan veszély fenyegette kis a zöld vándort. Kerülgette őt rémségesen zümmögő darázs, szándékát nyomatékkal mindenki tudtára adó úthenger, önmaga nagyságától felpörgött fűnyíró és még számtalan, a békákra veszélyt jelentő dolog. De a legveszélyesebb, egy gonosz krokodil volt, aki minden áron vele próbálta változatosabbá tenni étlapját. Persze a végén, ahogy a mesékben szokás, győzött a jó, és a gonosz elnyerte méltó büntetését. Ez volt 1997-ben. A mesének itt vége is szakadhatott volna, ellenben nem így gondolták ezt a Hasbronál. Készítettek ugyanis egy folytatást, ami tovább bonyolítja a cselekményeket! A folytatásban a gonosz krokodil, az utcán vonszolva megfáradt testét vérszemet kap a sok békucit ábrázoló plakáttól! Felelevenednek benne a múlt kellemetlen emlékei, és kocsiba száll... El akarta gázolni Frogger-t, de persze nem sikerül neki, ellenben egy hatalmas szikla (ami fogalmam sincs, hogyan került oda) majdnem agyon nyomja! Még szerencse, hogy arra jár Lillie Frog és megmentette a plakáttá válástól! Innentől kezdve sejthetitek a többit! Óriási szerelem, és ebihal, ebihal hátán! Szóval ment minden, mint a karikacsapás, amíg meg nem jelent a színen újra a kroki és el nem rabolta az összes kisbékát! Ekkor csöppenünk mi a történetbe! Hol Frogger-t, hol Lillie-t fogjuk irányítani. A cél mi más lenne, mint visszaszerezni az ártatlan porontyokat!


Indiana Frog és az elveszett kisbéka

Ami változott...

Három év telt el az első rész óta! Természetesen a grafikán változtattak a legtöbbet! Nagyon tetszik a változatos környezet, és az ahhoz tartozó zene és hanghatások, amik mind jól illeszkednek a programhoz! Az aranybányában titokzatos zene szól, míg az űrben pergős, gépies. Majdnem lementem hídba, néhány elvont ötlettől, ami a készítők agyából kipattant! Ilyen például, hogy a fűnyíró szabályosan széttrancsírozza a szerencsétlent, vagy, hogy néhány rovar olyat lök rajta, hogy a monitor képernyőjére kenődik! A legjobban az idegggyenge gorilla asszonyság tetszett, aki lerohan, és se szó, se beszéd darabokra szaggat szét! Gyakorlatilag minden a vesztünket akarja, így semmihez sem érdemes hozzáérni, szó szerint a legkisebb érintés is halálos lehet a béka számára!




Lara Frog és a makrancos fogaskerekek esete


Íme Frogger az első részből

Ami nem változott...

Ami nem változott az a gyermeteg és néha idegesítő irányítás! A játék kezelése egyébként nem túl bonyolult, kimerül a kurzorbillentyűk, az enter, és a shift használatával. A shif-tel tudjuk egyébként a fénylő rovarokat felszedni, amik különböző bonuszokat adnak! Ez így még jó is lenne, de amikor a fél pályát átrohanjuk egy hatalmas szikla elől menekülve, az előrehaladás idegbeteg billentyűzetpüfölésbe torkollik. A kis béka, ugyanis csak szépen kockáról-kockára ugrálva tud haladni, ugyebár! Amin javítottak hálaistennek az a kamerakezelés! Végre most már mindig, a megfelelő szögben mutatja hősünket, csökkentve ezzel a gyakori elhalálozása esélyét. Egy dolog azonban nem fér a fejembe! Már az első részben is furcsálltam, hogy miért nem tud a béka úszni? Mindenesetre ezt a hátrányos hiányosságát a második részben is megtartotta! Nagyon idétlen képet mutat, amikor véletlenül belepottyan a vízbe és fulladozni kezd! Az egyjátékos módon kívül választható multiplayer is, ahol akár négy játékos is nyomulhat egyszerre! A végig vitt pályákat bármelyik szereplővel újrajátszhatjuk!



A feladat tömör, és lényegretörő...

Itt a vége, fuss el...

Nem mondom, hogy nehéz, a program, de voltak részek, ahol már a hajamat téptem. A játék nem rossz, és az a korosztály (5-10), akiknek készült nagyon jól el lesz vele! Engem nagyon lefárasztott, és még a legerősebb idegzetűeknek sem ajánlom, hogy napi fél óránál többet foglalkozzanak vele!

Bari

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Ha még mindig nem nőttél fel, akkor Tied a pálya....

végítélet

63%

FRUITY LOOPS 2 PRO

★ Érett gyümölcs

1998-ban még senki sem gondolta, hogy az eredetileg dob sequencernek indult Fruity Loops létezni fog 2000-ben is. Mint a példa is mutatja, képes egy ember akár önmagában is világszínvonalú produktumot létrehozni, csak folyamatosan frissíteni — bővítgetni kell, szem előtt tartva a regisztrált felhasználók igényeit. Az első verziók dobgépe mellé folyamatosan a programba épültek olyan nagyon jól használható modulok, mint mondjuk a TS404 Bassline, majd a szoftver kiegészült különféle realtime VST effektekkel. A program mára már egy sequencer, soft synth, drum machine ötvözetére hasonlít és éppen ez a nagy erőssége, mert a minden egy helyen megoldást kínálja.

A program kezelőfelülete

Első ránézésre kissé puritánnak, vagy nevetségesnek is tűnhet, de ezt később másként fogod látni. Baloldalon a bepakolható hangszerek és loopok listája szerepel. Még a demo verzió is nagyon sok hangminta melléklettel rendelkezik, de ha meguntuk a készletet, akkor ingyenesen további jobbnál jobb hangmintát tölthetünk le a program web oldaláról. A program külső MIDI eszköz vezérlésére is képes. A patternekbe bepakolhatunk wav, TS404 preseteket, Rebirth fileokat, Simsyth preseteket, Drumsynth dobokat, és ami a legjobb a Fast Tracker 2 fileokat. A rendelkezésre álló hangszerek kategorizálva vannak a Samples könyvtárban. Itt megtalálhatjuk a dobkészlet, külön Simsynth és Wav file szekciót, de saját egyéni struktúrát is kialakíthatunk. A program képes a Rebirth modulok teljes importálására, ezen felül egy adott dob-szekvencia leütés szerinti (Beat to Slice) darabolására, amit egy digizett vagy grabbelt dobszólam szeletelésére használhatunk.

A középső pattern menüben, amely egy dobgéphez hasonlatos, vagy az eredetileg betöltött dobkészletek hangjait, vagy az általunk jobbról bepakolt hangszerek listáját láthatjuk. Lehetőségünk van a hangszerek mellet egy vagy több TS404 szekvencia beépítésére, amely a többi lejátszott hangszerrel együtt, szinkronban szólal meg. Minden egyes csatornához egy hangerő-szabályozó és egy panner potenciómeter tartozik. A két potméter alatti kapcsolóval tudjuk aktiválni/deaktiválni az adott csatorna kimenő jelét (Mute). A pattern lépésenkénti mozgását a legalsó LED soron követhetjük végig, de a lépésszámláló LED sor minden egyes csatornához is hozzárendelhető, így azonban a szerkesztett csatornákból kevesebb jut az aktív ablakba. Egy adott pattern maximum 64 lépésből állhat. A patternen belül a leütést és a szünetet az egér jobb és bal gombjával kapcsolhatjuk be, illetve ki. Az aktuális hangszer paramétereit a nevére való klikkeléssel hozhatjuk elő. Ha a bepakolt hangszer nevére kétszer klikkelünk, egy kis panel ugrik elő, ahol az aktuális hangmintán különféle módosításokat hajthatunk végre. A panel felső részén három potenciómeter található, a baloldalival a balanszot, a középsővel a csatorna hangerejét állíthatjuk, még a jobboldalival a hangmagasságot (pitch) szabályozhatjuk. A fölső modul jobboldalán lévő ikonokkal rendelhetjük az effekteket az aktuális csatornához. Az effektekből maximum 8 darabot tudunk egyszerre használni. Az effekt kiválasztásához jelöljük ki az aktuális FX sorszám mellett lévő kis lámpát. A lámpán egy jobb klikkel a song settings menübe juthatunk, ahol a 8 effekt mellé, egy Master effektet is bekapcsolhatunk, amely az összes lejátszott csatornára egyaránt hatással van. Minden egyes modulban négy effektet helyezhetünk el. A négy fiók baloldalán lévő fülekkel egy újabb menühöz érkezünk, ahol kiválaszthatjuk a kedvenc VST effektünket. A választék igen széles, még a demó verzióban is 10 darab található. A furity 7 band EQ-val egy 63Hz-től 8kHz-ig terjedő szűrőt kapunk. A fruity balance egy programozható balansz- és egy hangerő potmétert csal elő. A fruity bass boots egy 20Hz-100Hz —ig szabályozható basszus kiemelő. A fruity blood overdrive egy igazán igényes torzító effektsor, amit elsősorban analóg hangszerekhez „szántak". A fruity center, az aktuális hullámforma Dc offsetjét rakja helyre (a DC offszet a hullámforma középső részét, nullszintjét normalizálja, a konstans amplitúdó megtartása érdekében). A fruity delay egy késleltető vonal, amely normal, inverz stereo és ping-pong móddal is rendelkezik. A fruity filter egy szűrőmodul, amely tartalmaz egy Low pass, Band pass és egy Low pass filtert. A fruity free filter szintén egy szűrőmodul, amely az előzőnél is jóval több filtert tartalmaz melyek a következők: low pass, band pass, high pass, notch, low shelf, peaking EQ és high shelf. A vágás frekvenciája 10Hz-től 16kHz-ig folyamatosan, az erősítés —18 dB-től 18 dB-ig állítható. A fruity mute-val a bal vagy a jobb, vagy mindkettő csatornán végezhetünk némítást. A fruity reverb egy nagyon jól használható realtime zengető modul. A song menüben a készülő kotta paramétereit és a pattern hosszát 8-tól 64 lépésig állíthatod az ismétlési blokk gyakoriságának megfelelően. Lehetőségünk van továbbá a TS404 delay line négy paraméterének állítására, a (Feed) potival a késleltetés visszacsatolására, valamint a (Pan) potival a késleltetést pan-elhetjük, a (Vol) potival az TS404 hangerejét állíthatjuk. Az alsó csúszkával a késleltetési lépéseket szabályozhatjuk maximum 16 perces határig. A sound



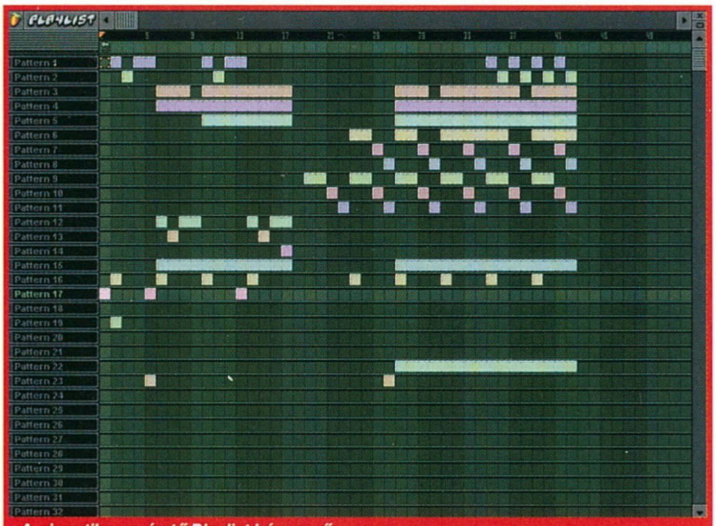
A Fruity Loops főképernyője


A God is a DJ lejátszás közben, némi grafikai effekttel



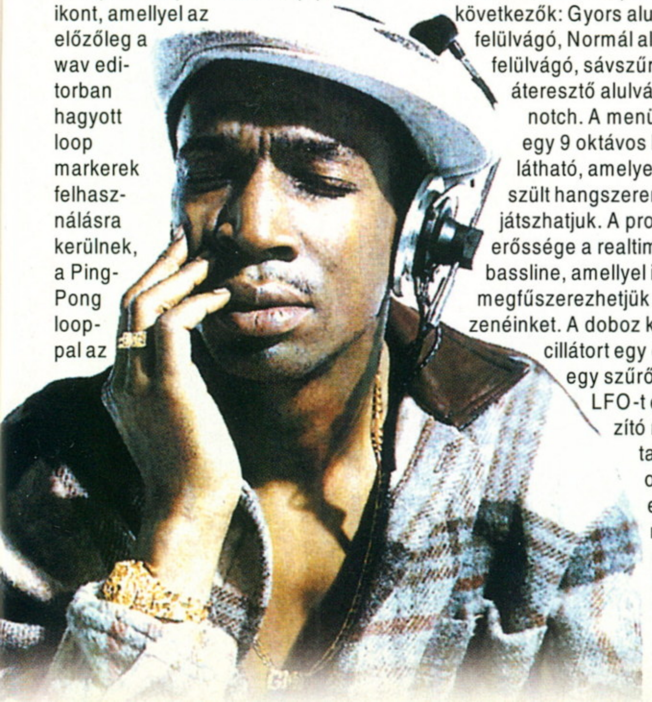
A Channel Settings panel

menüpontban választhatunk a gyengébb minőségű circular panning és a sokkal realisztikusabb hangképet nyújtó Logarithmic levels között. Az elkészült dalhoz az info menüpontban készíthetünk ID-t. Visszatérve a channel settings főmenübe, a következő rack-ban többféle ikont találunk, amelyek általában a szintetizált hangszerek beállításaira szolgálnak. (A Fruity Loops-ban előszeretettel használnak szintetizált dobokat és egyéb hangszereket, a legtöbb wav fileokat használó dobgéppel ellentétben.) Az SMP fülecs-

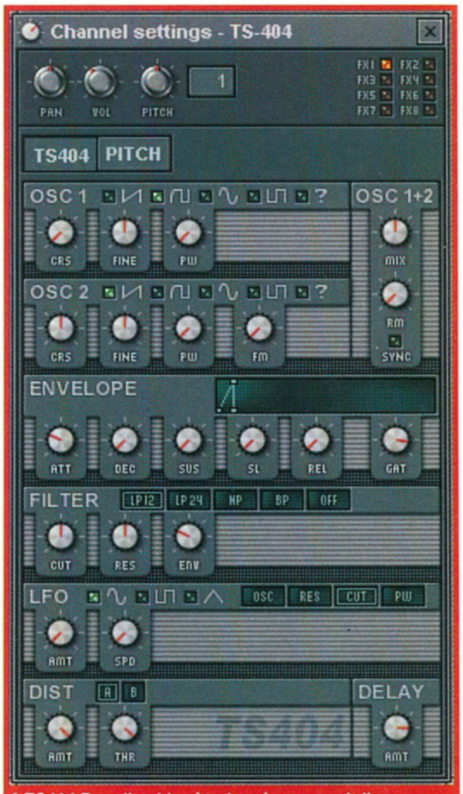


A gigantikus méretű Playlist képernyő

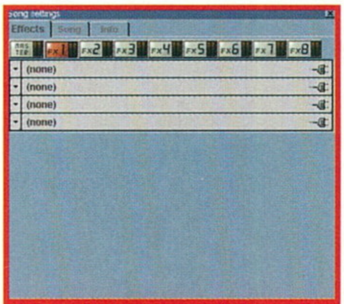
kével a hangszer időbeli lefutását és frekvenciáját meghatározó menüt hozhatjuk elő. A browse ikonnal egy tetszőleges hullámformát hozhatunk be a szerkesztő menübe. A wave menüben két ikon található az egyik a Keep on disk, amellyel a HD-n tárolt hangmintát valós időben mintavételezzük újra (Ez azért hasznos, mert így az eredeti hullámforma nem módosul, csak a számítógép memóriájában.) a Resample ikonnal az aktuális mixelési frekvenciához igazodva történik az újra mintavételezés, de ezúttal az eredeti fájlunk is módosul. A Loop menüben bekapcsolhatjuk a Use loop points ikont, amellyel az előzőleg a wav editorban hagyott loop markerek felhasználásra kerülnek, a Ping-Pong looppal az oda-vissza ismétlődő lejátszást tudjuk realizálni. Mindkét beállítás (Resample, Loop) csak mintavett fájlok wav, Xi esetében használható. A stretch menüben a lejátszott hangszer tempóját „húzhatjuk" az alaphoz. A precalc effects menün belül négy menüpontot találunk, ezek: Center DC (A hullámforma DC offsetjét rakja helyre.), Reverse Stereo (A bal és a jobb oldal felcserélése.) Reverse (A hullámforma visszafelé történő lejátszása.) Fade left to right (balról jobbra úsztatás.) Az ikonok alatt található potenciométerekkel a hangszer effektjeit szabályozhatjuk. A legalsó oszcilloszkópra klikkelve az aktuális hullámforma lejátszásra kerül. A következő fölső menüből nyíló fülecske az INS, ahol az adott hangszer időbeli lefutását állíthatjuk be, legyen az szintetizált vagy mintavett hullámforma. Az envelope menüben az ADSR vizuális és normál beállítását végezhetjük el. Az LFO (alacsony frekvenciás oszcillátor) menüben szinusz, négyszögjel és háromszög alap hullámformák közül választhatunk. A filter menüben potenciométerrel állíthatjuk a vágási frekvenciát és a rezonanciát (Q). A választható szűrő típusok a következők: Gyors alul áteresztő felülvágó, Normál alul áteresztő felülvágó, sávszűrő, felül áteresztő alulvágó és notch. A menü alján egy 9 oktávos billentyűzet látható, amelyen az elkészült hangszeren játszhatjuk. A program fő erőssége a realtime TS404 bassline, amellyel igazán megfűszerezhetjük a zenéinket. A doboz két oszcillátort egy envelope, egy szűrő és egy LFO-t és egy torzító rack-et tartalmaz. (Akik olvasták az előző számot, azok most sokkal könnyebb helyzetben



vannak a rövidítések megértését illetően.) Mindkét oszcillátorban használhatunk háromszög, négyszög, szinusz, külső (wav, Xi) és Osc1 és Osc2 shape hullámformát. A mixer pulton a két oszcillátor közötti szinkronizációt is bekapcsolhatjuk. A két csatorna mixelésén kívül ring modulátor effektet is használhatunk. A szűrő rack-ban négyféle filtert használhatunk, HP (High pass), BP (Band pass), LP (Low pass, amelyből egy 12 és egy 24 decibeles.) Az Edit menüben helyet foglaló humanise menüpont igen érdekes, mivel csak a legjobb sequencerek pl. Cubase használják (A humanise effekt kisebb csúszásokat, melléütéseket alkalmaz az aktuális kottán, így az nem annyira száraz és gépies). A Loop és a Play kapcsolók alatt lévő equalizer ikon a kotta szerkesztésében van segítségünkre, amivel grafikusan állíthatjuk az adott csatorna balanszát. A mellette lévő billentyűzettel grafikusan, az egérrel klikkelve írhatjuk a kottát. A panel melletti toló potikkal a main hangerőt, a filter cutoff frekvenciáját, rezonanciáját, pitch-et és a tempo swing-je szabályozható. Az elkészült groovokat wav fájlba, Midi track-be, és MP3 ba exportálhatjuk. Az utóbbit a program az igen bevált és kiváló minőségű Lame encoderrel végzi. A program nagyon sok grafikai kijelző effektet tartalmaz. Ezek közül a jobboldali oszcilloszkóp állandó, de mellé bekapcsolhatunk ligth show-t, ami a Winamp kijelzőjére hasonlít leginkább. A dots window talán a legérdekesebb effekt, amely a leütött hangokat kotta szerint grafikusan jeleníti meg. Az ún. skin-ek sem maradhattak ki a programból, amelyekkel még barátságosabbá és esztétikusabbá varázsolhatjuk a szerkesztő menünket. Ha még mindez nem volt elég, ráadásképpen egy képet is rakhatunk a program hátterébe. A program shareware verziója ingyenesen letölthető a következő címről: www.fruityloops.com. A regisztráció már egy kicsit bonyolultabb, mivel



A TS404 Bassline kissé tudományos modulja



A Song Settings menü effekt panelja

a program ún. crippled, tehát lebutított verzió, így a kiválasztott és regisztrált verziót postai úton kapjuk meg. A teljes verzió regisztrációja négy lépcsőfokból áll. A legolcsóbb regisztráció a BASIC (35$), amelyben a grafikai editálás és a visual piano működőképes, de csak egy pattern/bar-ra limitálva. A PRO upgradet már 40 dollárért megkaphatjuk. A PRO (70$) regisztráció, amelyben a grafikai editálás és a visual piano teljesen működőképes, ezekívül több patternt editálhatunk egyszerre. A TS404 élő felvételi mód még kikapcsolt. A TS404 upgadet laza 65 dolcsiért megkaphatjuk. A TS404 (129$) regisztrációjáért, egy teljesen működő TS404-et kapunk és a bassline-al lejátszott hangokat már rögzíthetjük is.

A GOD (15 millió $) regisztrációért a világ feletti uralmat, örök életet, egy programhibák nélküli fruity loops-ot és 15 százalékos kedvezményt kapunk a Master Of The Universe regisztrációjából, ezen kívül egy olyan szemüveg birtokosai is lehetünk, amellyel átláthatunk a ruhákon.

Végezetül: A program a házi zenélgetéshez több mint tökéletes, esetlegesen zenekarok is használhatják. Az ára a „profi" programok árának töredéke, de kis hazánkban még ez a ~ 30000 forintos ár is egy kicsit borsosnak mondható. Viszont ha elgondolkodunk azon, hogy azokat a modulokat, amelyet a program tartalmaz, pl. dobgép, bassline, sequencer „hardveresen" meg kellene vásárolnunk, rövid idő után rájövünk, hogy nem is olyan rossz befektetés.

KeFe™

HALF LIFE: COUNTER STRIKE

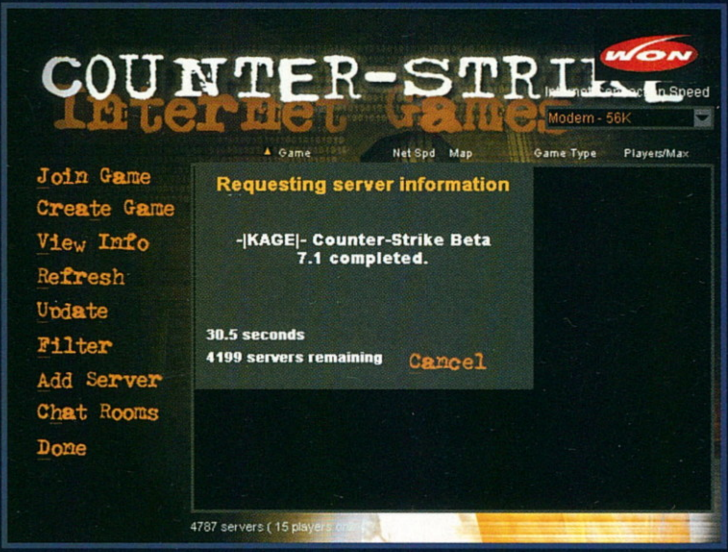
★ Egy kis alapozás...

Hiába törte magát az a néhány szánalmas nyomorult parasztgyerek (kb. annyit számított a károgásuk, mint a giliszták segélykiáltása eső után), a biztató levelek arra ösztönöztek, hogy tovább folytassuk Counter Strike rovatunkat. Feltűnően sok olvasónk jelezte, hogy ők bizony az irományok elolvasása után kaptak nagy kedvet a játékhoz — csak hát az a probléma, hogy nemigen tudják, mi legyen az első lépés. Remélem, a következőkben tudok nekik néminemű segítséget nyújtani az induláshoz, és remélem, hogy minél többen kipróbáljátok ezt a szuper programot. Habár jobb, ha felkészültök az esetleges ellenséges fogadtatásra, ugyanis a „tisztelt" magyar CS profik között vannak olyanok, akik már most az én számlámra írják elkezdeném, még be kell tartanom egy ígéretemet, pontosabban le kell írnom valamit ide, amit valakinek megígértem:

A [HEF] a legjobb klán Magyarországon! /Így már rendben vagyunk, haver? ;-) /

MI KELL NEKEM?

Szóval ahhoz, hogy CS-t tudj játszani, először is szükséged van a Half Life című játékra. Ezt többféleképpen be lehet szerezni, én mindenképpen a hivatalos formát, azaz az EREDETI megvásárlását javaslom. Nem akarok én most itt arról papolni, hogy ha egy játékkal megéri minden nap játszani, akkor megéri megvenni. A HL ugyanis tartalmaz egy CD KEY nevű védelmet. Ez leginkább akkor okozhat problémákat, ha mondjuk másolt progid van, és fel



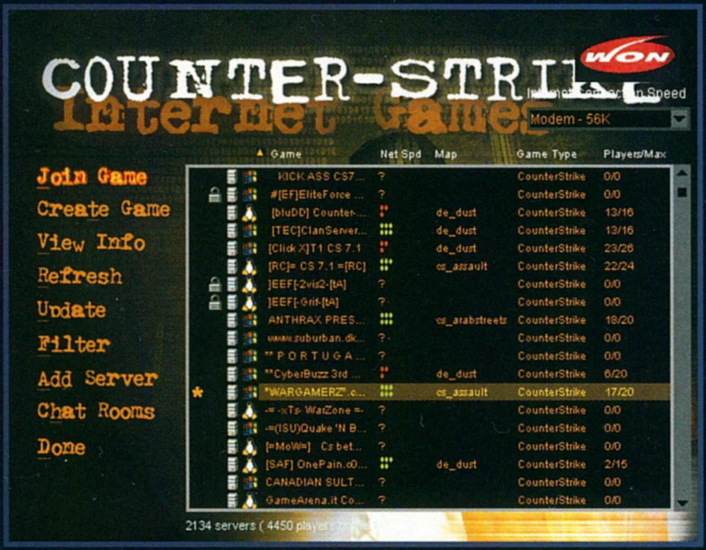


a magyar szerverek túlzott telítettségét, mondván: „A Martin jól betett nekünk a CS népszerűsítésével.". Hiába, mindig is irigy áskálódó nemzet voltunk, miért lennének a CS játékosok mások?! Persze TISZTELET a kivételnek! Ja, és mielőtt akarsz lépni a játékkal az Internetre multiplayert nyomni. Ilyenkor ugyanis elő szokott fordulni, hogy egy olyan hibaüzenetet kapsz, amely szerint a te jelenlegi CD kulcsodat valaki már használja, tehát a rendszer nem enged belépni. Ez elég bosszantó tud lenni és nem is lehet egy csapásra orvosolni a problémát. Gondolom, nem akarsz minden játék előtt 25-ször nekifutni a fellépésnek. Ez a malőr az eredeti játék esetében nem szokott előfordulni, hacsak (mondjuk) nem szívattak meg az üzletben és nem írták ki a dobozban lapuló CD kulcsot az eladók saját használatra. A „nem eredeti" HL (tehát a CS is) egyébként eléggé baráti módon telepíthető, ugyanis egyszerűen át lehet rakni egyik gépről a másikra, csak a konfigurációs beállításokat kell a géped szerint átállítani. Léteznek persze CD kulcs átíró és generáló programok is, manapság már mindenre van megoldás. Na mindegy, én feltételezem rólad, hogy rám hallgatsz és megveszed az eredetit. Már ha sikerül találnod egyet, mert én a cikk készültének pillanatában egyetlen példányt sem tudtam felhajtani... (Állítólag rövidesen a CS mint „stand alone" játék is hozzáférhető lesz, azaz „dobozban" kapható.)

Ha már megvan a HL már csak egy erősebb gépre és egy bitang jó Internet kapcsolatra van szükséged a CS elkezdéséhez. A normális gép azért fontos, mert itt ugye nem a program ellen küzdesz, hanem „könyörtelen" emberek ellen, akik nem méltányolják, hogy neked a 32MB RAM miatt akadozik az akció. A gyors kapcsolat gondolom egyértelmű — egyből elmegy az ember kedve a játéktól, ha csiga lassúsága miatt minden körben ő lesz az első, aki alulról szagolja az ibolyát. Szintén nem árt egy nagyobbacska monitor sem, mert azon jobban átlátod a dolgokat és célozni is könnyebb. Persze ez utóbbi részletkérdés.

Miután feltelepítetted a HL-ot itt az idő, hogy letöltsd a CS kiegészítőit. Tudnod kell, hogy a CS-t (és néha a HL-ot is) időről-időre fejlesztik, így néha upgradelni kell a programot különböző patch-ek segítségével. (Ettől nem kell megijedni, mert ha egy netes szerver más verziószám alatt működik, oda úgy sem tudsz belépni, és tudni fogod, hogy kijött valami új fejlesztés.) Persze jobb megoldás, ha valakitől átveszed (a







CS szabadon másolható) az install verziót, mert a teljes program több mint 70MB.

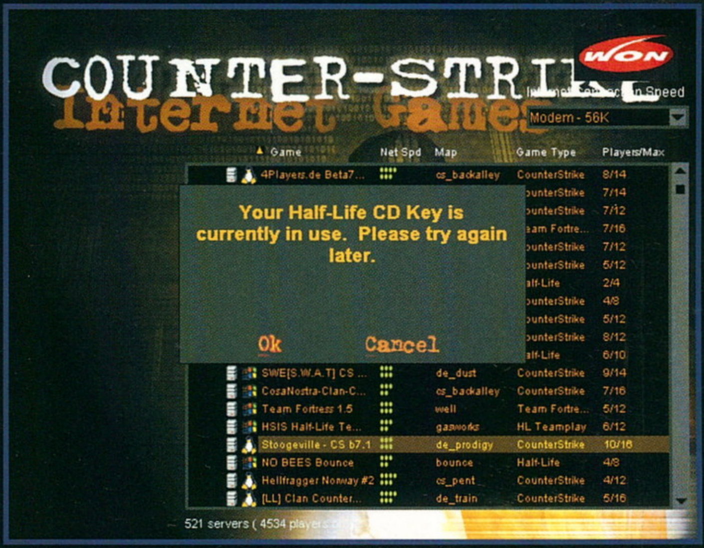
INSTALL

Tehát nyomd fel a gépedre a HL-ot. Szerintem érdemes a program által megadott könyvtárba tenni mindent, mert a későbbi patch-ek is ott keresik a játékot. Fontos, hogy MINDENT telepíts fel, amit a program felkínál! Ezután, ha elég gyors a netes kapcsolatod és úgy döntesz, hogy letöltöd a további hozzávalókat, látogass el a fantasztikusan profi http://counterstrike.simeis.hu/ oldalra, ahol a FILES részben mindent megtalálsz, amire szükséged lesz.

Először szedd le és installáld fel a Half Life 1.1.0.1 patch-et, ami feljavítja a HL-ot (a teljesen alap HL feljavításához a 32MB-os file kell). Ezután a Counter Strike 7.1-re lesz szükséged, ami jelenleg a legfrissebb upgrade (ha még nincs CS a gépen, a 72MB-os kell). Most már csak aktivizálni kell a netes kapcsolatot és elindítani a játékot. (A program automatikusan felismeri az élő net kapcsolatot.)

SZERVEREK

A HL-nak és a CS-nek is külön ikonja lesz az asztalodon. Kattints a CS-re, így egyből a menüjébe kerülsz. Innen a PLAY CS, majd az INTERNET GAMES opciókat válaszd. (Természetesen a különböző beállításokra és testre szabásokra most nem térek ki, ezeket a játék előtt ejtsd meg.) Most kattints az UPDATE pontra. Ekkor egy hosszabb procedúra következik, mely során a program felkutatja és kilistázza az elérhető szervereket a világon.



Ezek közül neked azok lesznek érdekesek, amelyek neve mellett minél több zöld pötty található — ezek jelzik, hogy milyen gyors az elérésed arra a szerverre (az esetlegesen fekete színnel jelzett szerverek más verziószámmal üzemelnek). Ha a listában rákattintasz egy szerverre, majd a VIEW INFO opcióra, megnézheted, hogy azon a szerveren éppen kik játszanak. Ha szimpatikus a dolog a JOIN GAME opcióval csatlakozhatsz. Ezután rövid töltögetés után — optimális esetben — rövidesen a játékban találod magad. (Gondolom mondanom sem kell, hogy a HL, a CS és a Team Fortress szerverek is ugyanabban a listában lesznek, szóval igyekezz ebben az esetben egy Counter Strike-oshoz csatlakozni!)

Mivel az a sok ezer szerver, amit a program ki fog listázni neked teljesen felesleges, érdemes a kedveltebb és gyorsabb szerverekből egy kedvenc listát összedobni. Ezt úgy tudod megtenni, ha a szerver nevére jobb gombbal kattintasz, és az ADD TO FAVORITES opciót választod. Ekkor a szerver neve mellett egy sárga csillag jelenik meg. Miután begyűjtöttél egy pár szervert, nyugodtan benyomhatod a FILTER pontban, hogy csak a favorit szervereket mutassa a program. Így nem kell egy kilométeres listában keresgélned minden alkalommal.

TUDNIVALÓK

Gyakran előfordul, hogy egy szerver neve mellett egy lakat ikont látsz. Ez azt jelenti, hogy csak jelszóval tudsz belépni a játékba. A legtöbb magyar szerveren jelszó van, az aktuális kódokat a szervert üzemeltető klán honlapjáról tudhatod meg. Mivel a leggyorsabbak a magyar szerverek, ezért néhányuk IP címét megadom. Ezeket be tudod adni a favorit listába, ha az ADD SERVER opció választása után begépeled a címüket.

LETHARGY CS BETA 7.1
(195.228.241.60:27015)
FUZIO CS 7.1
(195.228.254.21:27015)
C7P HQ II
(195.228.254.42:27015)
C7P HQ I
(195.70.35.23:27015)
ESS CLAN'S CS B 7.1
(160.114.80.5:27015)

A szervereken természetesen nem csak az alap pályák mennek, ezért addig nem tudsz becsatlakozni a játékba, amíg meg nincs neked az éppen futó map. Ha csatlakozol egy szerverhez, automatikusan elkezdi a program letölteni a gépedre a hiányzó mapet. Mivel ez elég hosszú ideig tart, és ilyenkor valaki elől elveszed — az amúgy is limitált — helyet a játékban, ezért érdemes leírni a map nevét és a fentebb említett magyar oldal adott MAPS részéből (http://counterstrike.simeis.hu/) gyorsabban leszedni. Ezután már csak ki kell csomagolni a mapet, bemásolni az összetevőket a megfelelő CS könyvtárakba és már mehetsz is játszani. Itt ezen az oldalon egyébként van egy HUNGARIAN MAPCYCLES rész, ahol a magyar szerverek aktuális pályalistáját tudod letölteni (és az IP címeiket is megtalálod).



[MCM]Martin
surf.to/mcm-clan

CINKELT LAPOK

Ahogy azt megígértük, a játékleírások mellől száműzzük a billentyűzetkiosztást, de amennyiben indokoltnak tartjuk, a Cheatek rovatban áttekintjük azokat. Nos a *Steel Beasts* kapcsán most beváltjuk ígéretünket. Megismerkedhettek a játék két főszereplőjével (pontosabban a műszaki adataikat tanulmányozhatjátok), a kezeléshez legfontosabb „gombokkal", és egy nagyon okos kis táblázatot is találtok, amely a célzókészülék kézi üzemmódjában nyújt segítséget ellenfeleitek legyőzésében.

Általános Kezelőszervek:
(General Controls)

Esc: Kilépés a játékból
Pause: A játék szüneteltetése
F12: Időgyorsítás
F6: Tüzér munkahely
F7: Tankparancsnok munkahelye
F8: Külső nézet
F9: Ugrás a következő egység vezértankjára
Shift+F9: Ugrás a következő egységre
F11: Ugrás a pozícióját felvett első tankra
Shift+F11: Képernyő mentés
Shift+F12: fps számláló kapcsolója

A vezető kezelőszervei:
(Driving Controls)

W: sebesség növelése (gáz)
X: sebesség csökkentése
S: megállás
A: negyed fordulat balra
D: negyed fordulat jobbra
Shift+A: folyamatos fordulás balra
Shift+D: folyamatos fordulás jobbra
C: az utoljára megkezdett útirány folytatása
E: irány az egyenes...
Joy 2: (TC pozícióban) „HUD ellenőrzőpont"

Szakasz vezérlése:
(Platoon Controls)

[: balszárny alakzat
] : vonal alakzat
**** : jobbszárny alakzat
Shift+[: ék alakzat
Shift+] : oszlop alakzat
Shift+ : V-alakzat
- : alakzat térközének szűkítése
+ : alakzat térközének bővítése
F : önálló (tetszés szerinti) tüzelés
H : folyamatos tüzelés
Tab: füstgenerátor be/ki
Backspace: füstgránát

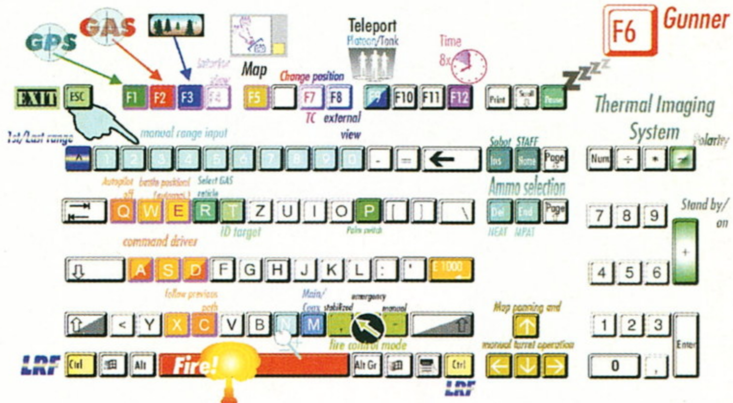
Az Abrams tüzér kezelője
(M1 GUNNER'S CONTROLS)

F1: elsődleges célzás (GPS)
F2: segéd célzás (GAS)
F3: egységes (központi) célzás
F4: a tüzér munkahelyének belső képe
F5: térkép
Joy Up/Down : ágyúcső fel/le
Joy Left/Right : ágyúcső jobbra/balra
Joy 1 (Spacebar): tüzelés
Shift+Joy 1 (Spacebar): tüzelés, majd korrigálás
Joy 2 (Control): Lase
Joy 3 (P) : távolság mérő
Joy 4 (N) : GPS nézet
M: ágyú üzemmód: main / coax
T : jelentés a parancsnoknak: „célpont befogva"
Insert : lőszer választó
Delete : lőszer választó
, : normál tűzvezetési mód
. : vésztüzelés
/ : kézi tüzelés
~ : lézer visszakapcsoló első/utolsó
R : GAS kapcsoló: Sabot / HEAT
Keypad + : TIS kapcsoló: be / készenlétbe
Keypad - : TIS polaritás
Kurzor billentyűk : Manuális módban az ágyúcső mozgatása
0-9 : a lőtávolság kézi beadása (GPS view)
Enter: áldás az előbbire, a célzókészülék miatt (GPS view)

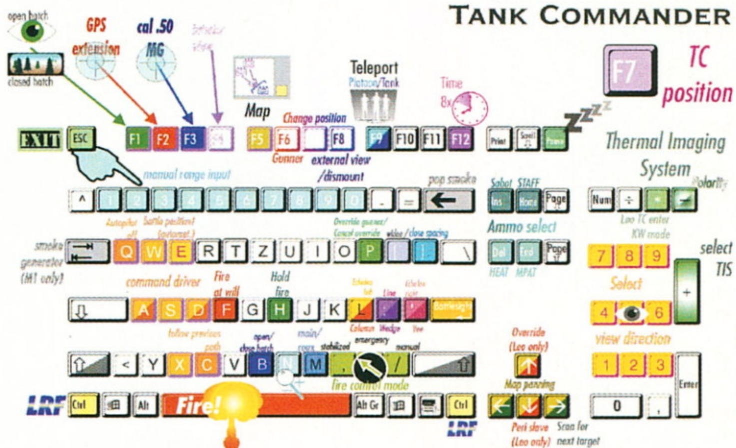
Az Abrams parancsnok kezelője
(M1 TC CONTOLS)

F1: TC periszkóp nézete
F2: GPS kiterjesztés (GPSE)
F3: 0.50 Cal. Gépágyú célzás (a lövész-gyalogosok megfékezésére)
F5: Térkép
B: parancsnoki gomb
M: a tüzér alkalmazza a gun / coax módot
Insert: lőszer választás
Delete: lőszer választás
, : normál tűzvezetési mód
. : vésztüzelés
/ : kézi tüzelés
~ : lézer visszakapcsoló első/utolsó
R : GAS kapcsoló: Sabot / HEAT
Keypad + : TIS kapcsoló: be / készenlétbe
Keypad - : TIS polaritás
Kurzoz billentyűk : Manuális módban az ágyúcső mozgatása
0-9 : a lőtávolság kézi beadása (GPS view)
Enter: áldás az előbbire, a célzókészülék miatt (GPS view)

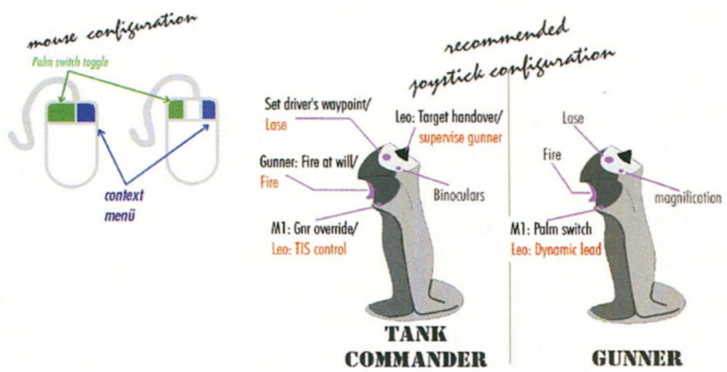
STEEL BEASTS — KEYBOARD LAYOUT GUNNER



STEEL BEASTS — KEYBOARD LAYOUT TANK COMMANDER



STEEL BEASTS — CONFIGURATION OF MOUSE & JOYSTICK





mils	Tank front (width)	Tank (height)	Tank turret height	Tank side (width)	PC front (width)	PC (height)	PC turret height	PC side (width)
0.5	7000	5000	1600	16000	6000	3400	1000	16000
1.0	3500	2500	800	8000	3000	1700	500	8000
1.5	2330	1670	530	5330	2000	1130	330	5330
2.0	1750	1250	400	4000	1500	850	250	4000
2.5	1400	1000	320	3200	1200	680	200	3200
3.0	1160	830	267	2670	1000	570		2670
3.5	1000	715	230	2285	860	490		2285
4.0	875	625	200	2000	750	425		2000
4.5	780	555		1780	670	380		1780
5.0	700	500		1600	600	340		1600
5.5	635	455		1455	550	310		1455
6.0	580	420		1330	500	280		1330
6.5	540	385		1230	460	260		1230
7.0	500	360		1140	430	240		1140

A Leopard 2-es harckocsi



A Tigris nehéz-harckocsi modern utódjának tekinthető. Egy szögletes, hegesztett, kazamatás páncélteknő és torony a fő elemei, amelyek a lehető legnagyobb páncélvédelmet adja rétegessége miatt. Ebbe az új Rheinmetall 120 mm-es sima csövű löveget építették be, amely nagy energiája révén minden létező harckocsi leküzdésére elegendő 4 km-es távolságon belül. Ez a nyugati világ legnagyobb teljesítményű harckocsi-ágyúja. Az amerikai M1A1-es és A2-es harckocsikban ennek licence-változata van, de még a francia harckocsiban található löveg is ebből ered.



Az MTU 4 ütemű, előkamrás, 12 V 90°-os feltöltős dízelmotorja a legjobb egész Európában. Ennél maradtak az alacsonyabb tüzelőanyag-fogyasztás és a javítási, illetve gyártási tapasztalatok miatt is. Szándékosan nem tervezték gázturbina beépítését a kényes gyártási problémák és a nagyobb ár, illetve fogyasztás miatt sem. A dízel motorral viszont igen régi hagyományok és sok tapasztalat társult. Amit ezzel el lehetett érni, azt elérték.

Az 1967-es, majd az 1973-as arab—izraeli háború tapasztalatait kiértékelve arra a megállapításra jutottak, hogy első helyre teendő a védettség és a túlélőképesség a harckocsik szempontjából. A menetteljesítmények és a tűzerő fokozásának egy határon túl nincs értelme, mivel a közép-európai terep eleve behatárolja a harckocsi egyéni lehetőségeit.

A torony és a teknő kialakítása többrétegű kombinált páncélzat alkalmazásával történt, amely kazamatás felépítésű jelentős légréssel a két réteg között. Ezek vastagsága és felépítése titkos. Több helyen kifelé nyíló lemezek fedik a két páncélréteg közti hézagot, így a becsapódó lövedék vagy rakéta robbanási gázcsóvája felfelé kifúj. A jobb védettség miatt nem alkalmazzák az aktív vagy passzív téglás előtétpáncélt, amelynek jelentős a tömege.

Az alapkérdések között szerepelt a négyfős kezelőszemélyzet megtartása és a töltőgép mellőzése, mely ennek ellenére rendelkezésre állt volna. Az üzembiztonság és a nagyobb belső tér miatt vállalták a részben elégő hüvelyű lőszerek kézi töltését.

A harckocsi elektronikája és műszerezettsége 1980 után lett beszerelve, így a Honeywell/AEG/FWM tűzvezetőt és célzó-berendezést, amely minden igényt kielégít. A KAE—EMES—15-ös lézeres célzókészülék stabilizált, binokuláris rendszerben működik, amely passzív éjjel látó- és hőképes berendezéssel is rendelkezik. A ballisztikai számítógép állandóan feldolgozza a meteorológiai adatokat, s igen nagy találati valószínűséget tesz lehetővé. A berendezéseket 1990 körül részben még újabbakra cserélték, ezek a Peri 17-es stabilizált nappali látókészülék, a Fero—Z18-as kisegítő teleszkóp. A Leopard 2-es már 20 éves tervezésű harckocsi, amely 15 éve áll csapatszolgálatban, de nem pótolják új típussal a nagy költségek miatt. Ehelyett alapos korszerűsítést terveztek a Leopard 2 IMP változatnál, amelyen 4000 kisebb-nagyobb változtatást hajtottak végre. 1995. december 30-án adták át az első A5-ös példányt, amelynél a torony egy előrenyúló ék alakú előtétpáncélzatot kapott, összekapcsolták a parancsnok és irányzó látókészülékeit, több új műszert kapott, a törzset több helyen módosították.



Az M1 Abrams harckocsi család



A T—62-es; 64-es; 64A; 72-es család és a 125 mm-es lövegek bevezetése miatt az amerikai haderő választ kívánt adni, amely hosszú időkre minden szovjet előnyt semmissé tesz. Ezért a legkorszerűbb, és maximális tűzerejű harckocsi tervezését rendelték el, amely árnyékba állítja a szovjet erőfeszítéseket, és a jövő időszakra is lehetetlenné teszi szovjet technikai fölény kialakítását.

Az alapkövetelmények: 4 fős személyzet, a töltőgép mellőzése, az RPG—7-es rakéták ellen oldalkötény alkalmazása, a brit fejlesztésű Chobham-réteges páncélzat alkalmazása, kazamatás páncélzat felépítése.

Miután kipróbálták a német 120 mm-es sima csövű löveget, ezt vezették be. Végül a Pentagon megszüntette az amerikai harckocsik 1940-től folyamatos számozását, és elölről kezdték, így kapta az új harckocsi az XM—1-es jelzést.

A Chrysler és GM elkészítette a prototípusokat 1976-ban, a német Krauss Maffei pedig a Leopard II AV amerikai változatát. A Pentagon 1977-ben kiválasztotta a gázturbinás változatot, bár az Army tiltakozott ez ellen. A Pentagon civil hivatalnokai ragaszkodtak a gázturbina jóval nagyobb teljesítményéhez és kisebb súlyához, és nekik lett igazuk. 1977-ben a német



változatot visszavonták, csak bizonyos alkatrészek egységesítését rendelték el, így a lövegét, a lőszerekét és bizonyos műszerekét.

Az M1-esről menet közben derült ki, hogy ez a világ legerősebb és legnagyobb harcértékű harckocsija. Az egyik tényező az, hogy az M1E1-es és A1-es változatok páncélzatát (illetve ezek egy részét) már „elszegényített urán" — acél ötvözetből készítik. Ez igen bonyolult öntészeti technológiát igényel, s egyetlen amerikai üzemképes az előállítására. Ennek a páncélzatnak tömörsége és szakítószilárdsága jóval nagyobb bármely acélötvözetnél. Ennek adatai titkosak, ezeket a járműveket nem exportálják egy országnak sem.

Az egyéb változatok többrétegű, acél—kerámia—kevlar felépítésűek a brit Chobham-szabadalom alapján. Ennek összetétele is titkos. Az ismert, hogy a torony és teknő felépítése kazamatás, 8—15 cm légrés van két páncélréteg között.

A robbanás hatására felül mozgó lemezek nyílnak ki, az expondáló gáz nagy része felfelé kifúj, így a kumulatív és páncélrobbantó gránátok, és a kézi páncéltörő rakéták hatása alaposan lecsökken. Már megerősített páncélzattal és 120 mm-es ágyúval épült az M1E1-es; M1A1-es és M1A2-es is.

Ez utóbbi a legfejlettebb elektronika beépítésével tér el az A1-estől, így CITV parancsnoki, ICWS körfigyelő és DTV jelű vezetői látókészüléke van.

A nagy teljesítményű, de drága harckocsit a NATO európai államai nem rendszeresítették, Svédország, Svájc, Hollandia, Spanyolország az olcsóbb, hagyományos Leopard II-t vette meg.

Sz.JVC.



Köszönetet mondunk a cikk megírásához nyújtott segítségért a Top Gun (Tőrös Balázs) szerkesztőségének.

SzösszeNet

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni! Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hátha tudunk egy kicsit segíteni...

E havi SzösszeNet rovatunk kissé rendhagyó lesz. Picit uncsi már a különnőző site-ok felsorolása, ezért most egy olyan témát választottam, ami tapasztalataim szerint nagyon sokakat érdekel, de valahogy nagyon kevesek mernek belevágni — ez pedig az Internetes aukció. Jómagam több mint egy éve aktívan, napi szinten foglalkozom a dologgal, és nem hiszem, hogy csak a szerencsének köszönhető, de még egy alkalommal sem kellett csalódnom ebben a szuper szolgáltatásban. Ezért bátran ajánlom mindenkinek. Ez a cikk most az „aukciózás" alapjaival ismertet meg, mert tanulnivaló aztán tengernyi akad, mire profi aukciósnak mondhatod magad. Javaslom, hogy mielőtt elkezdenéd várd meg a következő számunkat, mert abban is egy csomó nélkülözhetetlen információt találsz majd, ami ide sajnos nem fért be!

Miért jó Internetes árverésen vásárolni? Hát, talán a legfontosabb érv, hogy itt minden megtalálható, amit csak el tudsz képzelni. Naponta több ezer új áru kerül fel minden témában, összességében több millió cucc között válogathatsz. Ha valaminek a gyűjtője vagy — lehet ez az általam favorizált régi típusú Star Wars figura, Matchbox, érme, kártya, képregény, bármi — egy jó aukciós oldalon MINDENT megtalálsz, amit a témával kapcsolatban valaha gyártottak. Az árak teljesen változóak, de az a tapasztalatom, hogy rendszerint mindenhez jóval olcsóbban hozzá lehet jutni, mintha kereskedőtől vásárolnál. Sőt, néha egészen elképesztő kincseket is ki lehet fogni, fillérekért! Semmi másra nincs szükséged, mint türelemre, korrektségre és némi pénzre, természetesen.

E-BAY

Én mindenképpen az e-Bay nevű aukciós oldalt ajánlom, melynek címe www.ebay.com. Ahhoz, hogy itt vásárolj — sok más aukciós oldallal ellentétben — nincs szükséged hitelkártyára, habár ez a fizetési módszer erősen ajánlott. (Ha eladni akarsz, az már más tészta, mert akkor meg kell adnod az ebay-nek a kártyaszámodat. De most az eladással nem foglalkozunk.) Nem mintha a készpénzzel bajuk lenne az eladóknak, de azt tudnod kell, hogy Magyarországról határainkon kívülre TILOS készpénzt küldeni! Ez egy rettenetesen idióta rendelet, mert azt viszont még senki sem találta ki, hogy akkor miként lehet pénzt úgy külföldre juttatni, hogy az mindenkinek jó legyen. Létezik ugye egy International Money Order nevű valami, amelynél itt befizeted a lét, ott meg felveszi az eladó. Na, a baj csak ott kezdődik, hogy ezen a bank kaszál a legjobban, mert ha jól emlékszem, a minimális kezelési költség 30 USA dollár körül van. Ugye nem kell részleteznem, milyen baromság lenne egy 3 dolláros képregényre plusz $30 kezelési költséget rászámolni, és akkor még a postaköltséget nem is számoltam. A bankszámlás átutalás megint csak egy marhaság, mert senki sem várhatja el az eladótól, hogy egy $10-os kisautó miatt fűnek-fának megadja a bankszámlaszámát. Marad a nem kevésbé veszélyes hitelkártya (én nem szívesen küldeném el heti 3 alkalommal a számomat idegeneknek) és a készpénz, ami rizikós ugyan, de még mindig a legjobb módszer. Általában az első lebukás után csak figyelmeztetésben részesít a kedves Magyar Állam, a másodiknál minimális pénzbírság jön, a harmadik körül elkobzás. Én úgy vagyok vele, hogy inkább kobozzák el a zsugát — már ha rájönnek, hogy ki adta fel! Na, ebből gondolom ki is derül, hogy vannak kiskapuk és trükkök, melyeket mindenkinek magának kell kiokoskodnia — bocs, tippet nem adhatok, lehet, hogy a vámos kollégák is olvasnak 576-ot!



hiszen az ebay minden fontos üzenetet ide fog küldeni neked. A Contact Information halálpontos kitöltése nem lényeges, de ajánlott a VALÓS adatok feltüntetése, mert az esetleges eladók itt tudják kikeresni mondjuk a pontos címedet, ha elvesztették volna. Az Optional Information teljesen lényegtelen rész. Continue. Ezután el kell olvasnod az ebay szabályzatát és egyetérteni vele 4 pontban, majd rányomni az Accept Agreement gombra.

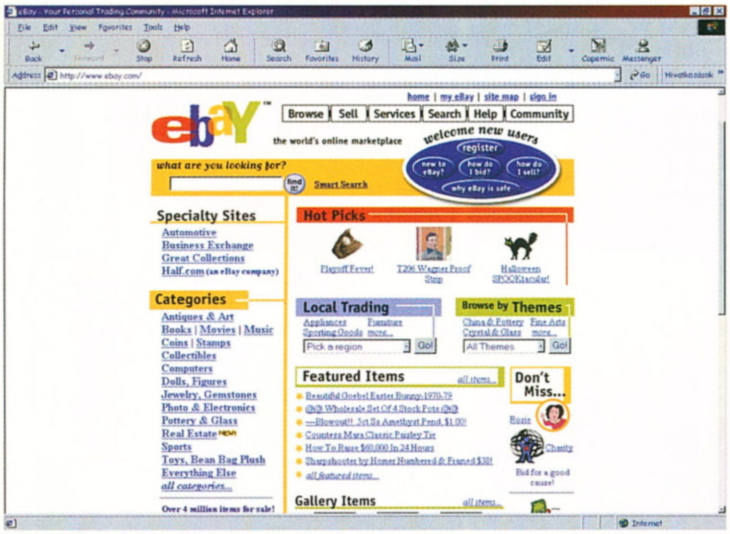
Ekkor az ebay küld egy ellenőrző emailt a címedre. Ebben találsz egy linket, amire ha rákattintasz, meg kell adnod az ebay ID-det (azonosító név, becenév) és a hozzá tartozó kódodat. Javaslom, hogy az ID az email címed legyen, mert akkor legalább nem kell azzal szórakoznod, hogy a SUPERMAN nevet valaki más már használja. A kódod olyan legyen, amit lehetőleg nem felejtesz el...

REGISZTRÁCIÓ

Az első lépés, hogy regisztráltasd magad az ebay-en, mint állandó felhasználó. Ehhez lépj fel az oldalra, majd válaszd a kék Welcome New Users opciók közül a Register pontot. Ekkor egy listából ki kell választani az országot, ahol élsz, majd Continue. Most egy egyszerű kérdőívet kell kitöltened, melynél a legfontosabb a valódi email cím megadása,

BEJELENTKEZÉS

A napi licitálást kezdheted akár egy „ideiglenes" bejelentkezéssel. Ez azért kell, mert minden egyes licit megtételekor meg kell adnod az ID-t és a kódot, ami fárasztó, ráadásul egy utolsó percekben zajló licit-harcban sok időt vesz el tőled. Persze ez nem fontos, de ha nem akarsz sokat gépelni, a SIGN IN pontban ideiglenesen feliratkozhatsz. Ha 40 percig nem használod az ebay-t a feliratkozás



érvénytelenné válik, újra kell nyomatni.

KATEGÓRIA KERESÉS

Az ebay kezdőlapján egy csomó kategóriába mehetsz bele böngészni, de szerintem ez egy veszett vállalkozás. Soha nem keveredsz ki belőle, ha egyszer belemerülsz — csak akkor válaszd, ha sok időd van és nincs határozott elképzelésed. Nos, mondjuk nem egy adott cuccra vadászol, hanem egy kategóriára, mégpedig — példának okáért — Star Wars játékokra, ÖMLESZTVE. Válaszd tehát a bal szélen felsorolt CATEGORIES listából a Toys, Bean Bag Plush kategóriát, ahol a játékokat találod. Ezen belül természetesen az Action Figures rész következik, azon belül a Star Wars. Itt további 4 alkategória áll rendelkezésedre, de ezek már eléggé be vannak határolva. Értelemszerűen téged új dolgok esetében a PREQUELS (1999-Now) vagy a NEOCLASSIC (1989-99) érdekelhet, régi cuccoknál a VINTAGE (1977-89). Az aukciókat tartalmazó listákat 4 féle rendszer szerint áttekinthetőbbé teheted:
New Today — Ma került fel,
Ending Today — Ma ér véget,
Completed Auctions — Sikeres aukciók,
Going, Going, Gone — Aukciók időrendi sorrendben.

Ez a „kategória böngésző" módszer akkor is jó, ha rögtön licitálni akarsz és egy adott kategóriából mondjuk az aznap véget érő aukciók érdekelnek.

NÉV SZERINTI KERESÉS

Ha körülbelül, esetleg pontosan tudod, hogy mit keresel, azt meg kell adnod a keresőben: „What are you looking for? Find it!" (fehér SEARCH ablak). Itt nem érdemes egy több szóból álló cucc teljes nevét beadni, csak a fontosabb dolgokat — nem tudhatod, hogy az eladó pontosan úgy határozta-e meg a dolog nevét, ahogy azt te is reméled! Amennyire lehet, azért próbáld behatárolni az aukciókat többé-kevésbé pontos meghatározásokkal, mert egy Star Wars keresés beírása tízezer találatot fog eredményezni. Tehát mondjuk, meg akarod venni Darth Vader Tie Fighter vadászgépét, a régi fajtát. A régi dolgokat a VINTAGE kitétellel szokták jelezni, tehát érdemes a VINTAGE TIE FIGHTER beírásával próbálkozni, de a VADER TIE is sok eredményt hozhat, habár ez valószínűleg beadja az újonnan gyártott Tie Fightereket is, maketteket, satöbbit. Az a lényeg, hogy egy cucc keresésekor több kombinációt is kipróbálj, mert az ebay ilyenkor az aukciók neveit nézi végig, és nem minden eladó szeret pontos meghatározásokat adni. Ha több találatot akarsz, pipáld ki a SEARCH TITLES AND DESCRIPTIONS négyzetet is, mert ilyenkor a kereső nem csak a címeket nézi, hanem az aukciós tárgyak LEÍRÁSÁBAN is keresi a megadott szavakat. Mindez persze még mindig nem elég, mert a kiadott találatokat is egyenként meg kell nézni, hiszen az eladó aukció-nevei elég érdekes dolgokat takarhatnak.

Létezik egy még egy nagyon pontos keresési módszer is, a képernyő tetején levő SEARCH opcióra kattintva. Ilyenkor nem csak az aukciók címei között, hanem eladók ID-je szerint és aukció sorszám szerint is kereshetsz, de ez már komolyabb ismereteket igényel.

TALÁLATI LISTÁK

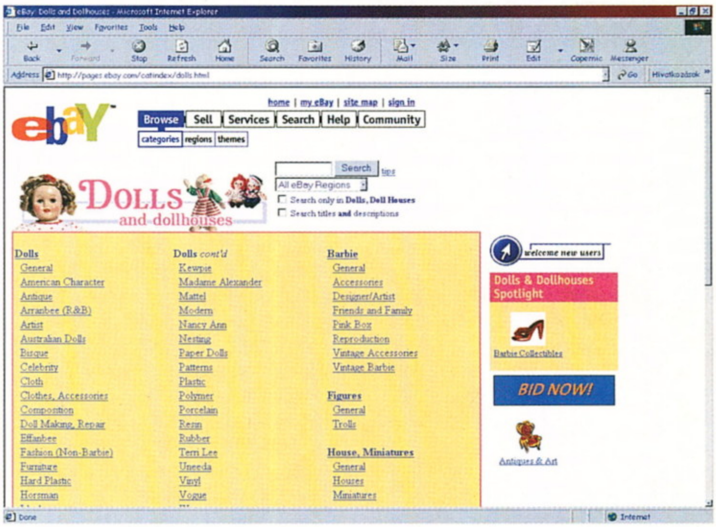
Akárhogyan keresel is, előbb-utóbb elérkezel a találati listához (jó esetben lista, de lehet akár csak 1-2 aukció is, de a zéró találat is előfordul), ami a kívánt aukciókat tartalmazza. Itt elöl láthatod az aukció számát, utána a nevét kékkel, az árát, a licitek számát és végül azt a dátumot, amikor az aukció véget ér. (Ez a dátum nagyon csalóka, mert a PDT amerikai időszámítás szerint van megadva, amihez képest mi +9 órával vagyunk. Asszem'...). Ha valamelyik cím felkeltette az érdeklődésedet, kattints rá...

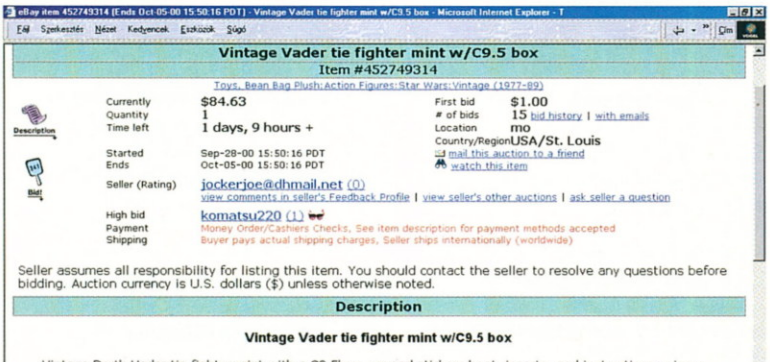
LICIT ELÖTT

Az aukciós ablakban látod az árverésre bocsátott tárgy minden részletre kiterjedő adatát, ez a legfontosabb képernyő:
Currently — A cucc jelenlegi ára.
Quantity — Darabszám.
Time left — Az aukcióból hátralevő idő.
Started — Aukció kezdete.
Ends — Aukció vége.
Seller (Rating) — Az eladó ID-je és értékelése.

Minden sikeres aukció után az eladó illetve a vevő értékeli a másik hozzáállását, pozitív-negatív-semleges véleményt nyilvánít a másik félről, ez a RATING szám. A rating-eket át lehet böngészni, ha a számra kattintasz,
High bid — Az eddig legmagasabb bat licitáló ID-je és rating-je.
Payment — Az eladó által elfogadott fizetési módok. Nem kell megijedni, a készpénz nincs feltüntetve, de rendszerint elfogadják. Ha sikeres aukció van kilátásban, nem árt megkérdezni az eladót.
Shipping — NAGYON fontos rész, mert ha itt nincs feltüntetve a „Seller ships internationally" kitétel, akkor a licitálás előtt email-ezni kell az eladónak, hogy elfogad-e nemzetközi tételeket. Az eladó email-jét az ID-jére kattintva a saját ID megadása után kérhetjük le. A „Will ship United States only" aukciókkal jobb nem is próbálkozni.
First bid — Az első licit összege.
of bids — Eddigi licitek száma.
Location — Az eladó lakhelye
Country — Országa.
Description — Az aukciós tárgy leírása.

Itt általában minden állapotra vonatkozó tudnivalót és hibát fel szoktak sorolni. Pontosan végig kell olvasni, mert ha fel volt tüntetve, hogy egy cucc mondjuk hiányos, akkor később már nem lehet reklamálni. Néha az eladónak vannak külön kitételei, amelyeket szintén itt találsz meg, pl. azt, hogy nem hajlandó tengerentúli licitálókkal üzletelni.





LICITÁLÁS

Ha tetszik a kinézett dolog, és az ára is megfelelő, minden apróság klappol, akkor az aukciós ablak alján látható BIDDING rész következik.
Ide be kell írni azt az összeget, amit hajlandó vagy kifizetni a cuccért. (A minimális összeg, ami ELVILEG a jelenlegi licit-tartó kiütéséhez kell, fel van tüntetve.) Miután beírtad az összeget kattints rá a „Review bid" gombra, majd a köv. képernyőn írd be az ID-det és a jelszót. Ekkor megteted a tétet. Erről rövidesen kapsz is egy igazoló emailt.

VÁRJ MÉG!

Mint az elején mondtam, van még egy csomó tudnivaló, a neheze csak most jön. Ismerkedj a rendszerrel egy hónapig, a következő számban minden további tudnivalót megtalálsz. Ne kezdj még ész nélkül licitálni, mert kellemetlen helyzetbe kerülhetsz!

Tyler Durden

CSEVEGŐ

Semmi okom a panaszra, a múlt hónapban is gondoskodtatok róla, hogy legyen témája a Csevegőnek. Az egyik kedvencemmel kezdem, aminek ugyan semmi értelme, de kedvet kaptam hozzá, hogy hasonló stílusban folytassam még egy kicsit e csevelyt. Nem kell megijedni, a komolyabb levelekre már prózában folytatom a válaszadást.

Én vagyok az, aki megmutatja neked, hogy ki az igazi és ki a ki, aki a kib@.zott qur.a, a ravasz meg lesz húzva, megszólal tudod a puska, sokan felkapják a fejüket — a földön meg ott van egy hulla....... Csa! (Ez jutott az eszembe) Hello! „zeus"

Költőiséged és lírád mély nyomokat hagyott bennem,
Ha itt - mellettem állnál, még lehetőségem is lenne.
Nem sokra csak egyre: hogy a hajadra kenjem.

...

Csá Sz.JVC!
Király az újság, meg tökre csákó, hogy leesik az állam! Most hízik a májad, mi?! Na, azé' van még mit csiszolni, pl.: az mp3 részt levehetnétek 2 oldalra, és az internet-címes rész lehetne 4 oldal. A kindertojást száműzzétek az 576 oldalairól! Ez a PC-JÁTÉKŐRÜLTEK magazinja, nem az ovisoké! Más: a cikkek túlnyomó többsége végre tényleg infót szállít, nem jópofiskodás tölti ki a kedvenc újságom hasábjait! A cikkírók közül szerintem Ádám és Uriel a legjobb. Látszik rajtuk, hogy igyekeznek. Az újság designjével maximálisan meg vagyok elégedve, fekszik a magas kívánalmaimnak (hm, de szépen mondtam). Mást most nem írok...,mert... SSAJT! Na CSUMiiiiiiiiiiii: Nokedli Gergő Béla from Budapest



Újságod koronáját néha felteszem fejemre,
Bár rettentően nyom, és kényelmetlen.
Szemembe csúszik, és alig látok olykor,
Korona helyett, tán jobb lenne egy csákó?

...

Hi Sz.JVC!
Baró az újságotok! De azért néhány tanácsot szeretnék adni: ne reklámozzatok olyan dolgokat, amik nincsenek meg, posz... ennél nem is kell többet leírnom, a megjelenés CSAK Pesten 20-a, máshol 30,ezt jelezni kéne, mert sose kapom meg időben, vagy ez is a klotyómanó műve? Szóval az újság magasan a legjobb, de lehetne jobb is! Főleg a tanácsaimmal! :) Na bye hű olvasótok V.Z. (Nem Vári Zoli) Megjegyzem: ezentúl csak (NVZ) lesz a (Nem Vári Zoli)-ból U.I.:Csak így tovább!!!

Pest az egy nagyváros, országunk fővárosa.
Minden más, tudod: „a megjelenés dátuma".
Vidéken talán jobb, és nyugisabb az élet.
A huszadika ott, akár tíz napot is késhet!

...

Kedves 576KByte!!!
Lenne egy nagyon király ötletem! Ez az ötlet az lenne, hogy legyen minden számban 2 oldalas leírás régi C64 vagy Amigás játékokról, amik nem voltak benne az 576KByte-ban! Ha senki nem akar ezzel foglalkozni, de az ötletet jónak találnátok, akkor én is szívesen megcsinálnám a leírásokat és elküldeném e-mailben! Üdvözlettel: Mihajlov Boján (Mor_Bid)

Az ötleted nagyon jó, csak vizsgáljuk meg mire!
Hogy átkokat szórjanak, és megkövezzenek?
Kösz a tanácsot, de nem kérek belőle.
Nem játszom még önként — orosz rulettet.

...

Jó napot! Megvettem az új 576-ot! Király! Tyomi

Nem is tudom, hogyan köszönjem ezt meg neked,
Klónozni kéne téged, hogy mindenki ilyen legyen.
És többé talán - akkor már sosem fájna fejem.

...

Szevasz Sz.JVC!
Az újság nagyon jó, mindig megveszem. Csak az ára kicsit sok. Jó lenne, ha olcsóbb lenne. Szerintem nem fontos a CD, de jó lenne, ha lenne. Ez a stábfotó is jó ötlet volt. Így legalább mindenkit lehet ismerni. De a poszter nagyon hiányzik. Jó lenne, ha újra lenne poszter. És ha lehet teszteljétek az UNREAL TOURNAMENTet. Nekem a kedvenc játékom a Quake II - III. De nekem csak a Quake II van meg. Na jó van, befejezem soraimat. A mellettem ülő személy nagyon ideges. Szeva: Cr@sh!

Mennyi minden lenne még jó, nem veszem elő jegyzetem.
A klónozandók listájára a Te nevedet is felveszem.
Legközelebb nyomd orrba nyugodtan azt, aki melletted ideges!

...

Tisztelt főszerkesztő úr, azaz hello Sz.JVC.
Az újság elsőrangú... hibát szinte nem is találtam benne csak az ára... de hát ezt is megoldottam, előfizetek. Inkább a lényegre térek, küldtem egy képet amit szeretném, ha betennél a csevegőbe, vagy inkább a VargaB. tegye be. Persze, csak ha megoldható. Talán jogi akadálya nincs, bár ebbe nem vagyok jártas, az biztos, hogy én scanneltem be egy képeslapról.(és egy kicsit megváltoztattam) Ha beteszitek, kéne még egy aláírás is „Viszlát CoVboy" felirattal. Kösz. -- -- VT



A képed, amit küldtél nekem, megtetszett és marad.
De az aláírás — nehogy sértsünk bárkit is — lemarad.
A sör, mint téma, az újságból továbbra is kimarad.
Borravalót pedig a majomtól várj, mert tőlem elmarad.

...

Üdv Sz J.V.C
Tök jó az újság. Tök jó fejek vagytok. Már régóta írni akartam nektek, de még nem értem rá.
Szerintem arányosan van minden az újságban. Azt szeretném megkérdezni, hogy lesz-e karácsonykor valami. Sok sikert:
Danesz

Bár végtelenül röviden, és tömören fejezted ki magad,
ezzel a pár sorral a listámra (klón) felloptad magad!
Hogy végre ránk értél, örömmel töltötte el szívünk.
Karácsonyra Jézuska, talán ajándékot is hoz nekünk.
És lesz fenyőfa, farkasordító hideg, és na, még mi is?
Ha minden igaz, fád alatt, ott lesz az öthetvenhatod is!

...

Tök jó az újságotok, és szeretném, ha megjelentetnétek a Tomb Raider utolsó részét (ha nem lehet legalább egy képet rakjatok ki!) Köszi! Szűts Attila

Próbáltuk megvenni a kiadás jogát.
Alkalmaztuk volna, programozók egész hadát.
Aztán a sorból, hátulról szólt valaki:
Nem csak egy leírást kért volna ez a Szűts Atti?

...

Most akkor mondjunk búcsút a költészetnek, és engedjünk a prózának is teret.
Talán könnyebb lesz megválaszolnom a hosszabb lélegzetvételű leveleket.

Szamóca Sz.JVC. bácsi!
Ma került a kezem közé igen meggyőző szeptemberi számotok, s csak annyit tudok mondani, hogy ez az, YEE! Örülök, hogy a tesztelőitek a kiosztott 576 grammnyi sóval nem zsugoriskodtak, de túl se sózták a „műveket". Remek (művek). Tényleg tetszik. Nem magamat akarom fényezni, de én is marha mérges voltam az első számotokkor, mert tényleg elég silányak voltak a cikkek, de én inkább megvártam, hogy mi sül ki belőle, s csak utána estem neki a levélírásnak. Az, hogy most már jóval nyugodtabb vagyok, az annak tudható be, hogy a mostani (szeptemberi) számotok szerintem már abszolút korrekt. Más. **(...)** No és most jöjjék az, ami miatt billentyűzetet ragadtam. Martin. Én régóta nagy csodálója vagyok munkásságának.
Nyugodtan mondhatom, hogy nagy szerepe volt abban, hogy én végül vettem egy PSX-et. Abban már kevésbé, hogy már nincs. Ettől függetlenül múlt hónapig változatlanul vettem a Konzolt csak azért, hogy elolvasgassam az ottani csevegőt. Csak hát kissé sok pénz 576 Ft kb. 2 oldalért, így aztán nagyon megörültem, hogy viszontláttam keze munkáját a hasábjaitokon is. Így aztán arra kérnélek Téged is és Martint is, hogy mindig találjátok neki valami írogatni valót. Ja, és ma megnéztem a klánjának a honlapját is, ahol látom, hogy oda van írva az ő neve, s egy link. Nem volt nehéz kitalálnom, hogy ez egy képet idéz meg, rajta a búrájával. Ennek megörültem, mert Ő az egyetlen 576-os, akinek a fejét még nem állt módomban látni. Úgy képzeltem, ilyen vékonyka kis magas yofej srác, értelmes fejjel. Erre... A sok CS-tól lett Rambo, vagy sok tejet iszik? Nem is lényeg mondjuk, az viszont fix, hogy a képen nagyon aranyos román segédmunkás ábrázata van, fehér bilivel a fején. Az életben is román segédmunkás ábrázata van, fehér bilivel a fején? S Te tényleg a Télapó vagy szakáll nélkül? (De kedves lettem levelem második felében, mindezekért elnézést). Hu, tényleg elnézést, remélem senkit nem sértettem meg. Gyorsan

menekülőre fogom... Sok sikert kívánok, és csak így tovább 576 team! (S helyet Martinnak a KByte-ban is!!!) Gábor

Kezdem Martinnal: tejet még nem láttam inni, de remek gyümölcstálakat készít, amelyekből mindig önzetlenül megkínál, miután megdicsérem esztétikai érzékét, ahogyan a körte- és alma szeletkék közé komponálja a szőlőszemeket, és banánkarikákat. Nincs román segédmunkás ábrázata, inkább egy pajkos kis kölyökre hasonlít kifordított baseballsapkája alól, amikor jó kedve van.
Lapzárta környékén, és amikor egyéb férfi problémákkal küzd, olyan lesz, mint Diablo, de még akkor is hatni tud rá, a „szeressük egymást gyerekek" mosolyom. Ezen nem is lehet csodálkozni, mert hát ki, és mi hathatna rá jobban, ha nem egy szakáll nélküli Mikulás?
...

Hello little and Sz.JVC.
Kezdem az elején: Igencsak elgondolkodtam, hogy hova írjam levelem, ugyanis nem voltam benne biztos, hogy a Csevi címe ugyanaz maradt, így írtam neked is, és a régi Csevi címére is. Nos... a Csevíről lenne szó: szerintem nagyon jól teszed, hogy nem szólsz közbe a manuszkák szónoklata közben! A másik dolog: szerintem hagynotok kéne azt a nyomorék Final Fantasy 8-at (nem csak én gondolom így) A másik: az augusztusi számban azt írtátok, hogy hatalmas cheat áradat lesz, és alig van egy oldal! Ja! Egyébként a Counter Strike leírások marhajók, nem lenne rossz, ha Martinka folytatná (ill.ti)! Még valami, a szeptemberi számban miért a Sydney2000-es kép került előre, amikor csak 72%-ot kapott? (nyilván az olimpiai láz miatt) Noca...csak ennyi! pá! xaxa

Nagy terhelések közben a pilótákban első fázisként, kialakul a csőlátás. Nem egyformán bírja még az ő szervezetük sem. Van, aki már 4G-nél és van, aki csak 8-9G körül „száll el" (ájul el) tőle... Feltehetően megterheltek téged is a Csevíben olvasottak, és a jelentkező csőlátásod akadályozott meg abban, hogy észre vedd: az aláírásom alatt van feltüntetve, hová várom a leveleiteket. Javaslom legközelebb G-ruhában, és az ájulásra is felkészülve, csak orvosi felügyelet mellett vállald a Csevi olvasását.
Vigyázz, nálad már a 3G is veszélyes lehet!
Zseniálisan árnyalod megfogalmazásodban azt a véleményed, hogy neked sem tetszett, amikor közbepofáztam, vagyis azonnal reagáltam a levélíró által feldobott témára. Próbálom visszafogni magam, de jóval kevesebb helyet foglal beszúrni, mint utalni a végén rá, hogy mire is reagálok az adott mondatommal. Most nekem is „csak ennyi".

Helló!
Olvastam a csevegőt, úgyhogy tudom, hogy kötelező tegezni téged ezért tegezlek. Már írtam neked nem tudom, elolvastad-e. Ha nem az nem is baj, mert a véleményemet megváltoztattam. Szerintem már Clemi a legjobb. Uriel is jó, de inkább Clemi a legjobb. A szeptemberi számról írnám le itt a véleményemet. 1:Nem hiszem, hogy azért lenne egy játék a hónap játéka, mert a legnagyobb körben használható. A Sydney 2000 is jó játék de nem ez a hónap játéka, hanem a Conquerors. Ez a maga nemében a legjobb és szerintem az illene leginkább a hónap játéka címhez. Bocs a csomó szóismétlésért de sürget az idő. Még egy egész oldalt kell átböngésznem. 2:Clemi csak két cikket kapott. Ő nem akar dolgozni, vagy ti nem adtok neki munkát? Uriel, VargaB. rengeteg cikket írtak ő is kaphatott volna még egyet-kettőt. 3:Helyesírási hibák. Több van belőlük lassan, mint a cikkekből. Az elsőhöz képest javult egy picit de ez azért nem olyan nagy. Ezektől eltekintve az újság még nem volt ennyire jó. Látom, változtattatok egy kicsit az értékelés kinézetén. Jó értelemben. Még a játék nevének írhatnátok egy kicsit csicsásabban, ne mindig az a sztenderd Times new roman. Olvastam a csevegőben, hogy néha régi játékokról is írhatnátok. Indíthatnátok egy új rovatot nosztalgia címmel. Ezzel betölthetnétek azt a maradék négy oldalt, ami a százhoz szükséges. Ennyit akartam írni. Tudom nagyon hosszú. De azért remélem, elolvasod. Hű olvasótok és előfizetőtök: Laci

Minden levelet elolvasok (persze amennyiben megkapom!) kivétel nélkül! Még azokat is, amelyekre (kis kivétellel) nem válaszolok. (Nem szoktam válaszolni a „Kis Lila Póniló Tündérországban nevű játékban elakadtam a 74. pályán, a rózsaszín vizű szökőkútnál, segíts lécci, hogyan tovább...". „Én is akarok az AKÁRMIVEL jáccani, de anyámnak a rokkantnyugdíjából csak erre a négyszázezres gépre futotta, küdd má e nekem grátisz a progit". Illetve a családom női tagjainak erkölcsi nagyságát megkérdőjelező levelekre — bár ez utóbbiakra nem mindig tudom megállni, hogy a saját stílusukban ne pattintsam vissza az írójuk felé válaszom.) A százból hiányolt négy oldalt megtalálod, ha a címlapon kezded a számozást, ahogyan azt nagyon sokan (egyébként szabályosan) teszik, és a hátsó borítóoldalon fejezed be.
...

Hát igen, újra itt vagyok, de nem azért, hogy újra a sárba tiporjam a személyiséged, vagy az újságot. Azt a múltkori levelet holmi felindulásból írtam, remélem meg tudsz bocsátani nekem, ja és ha lehet ne tedd be a Csevibe! Nos most viszont nagyon is megtetszett az új SZEPTEMBERI szám reális értékek, kiegyensúlyozott írások, rengeteg hír és a Csevi is nagyon jó lett. Én nem szeretnélek magázni, mert szerintem elég hülye szitu lenne egy ilyen stílusú újságban. Annak meg már örvendeztem, hogy folytattátok a Final Fantasy leírást. Csak így tova! Maradok hű olvasótok: Gémer

A klónozandók listáján a helyed, felvettelek!
...

Szia 576 !
Itt ülök a barátommal, és nézegetjük ezt a remek kis honlapot. Az újsággal, úgy ahogy meg vagyunk elégedve. Ez jó ötlet volt, hogy befejeztétek az FF8 végigjátszását. Bár az újságon vannak némi finomításra szoruló dolgok... 1.Miért értékeltétek le az e havi játékokat ??? Volt köztük egy csomó jó, de ezzel nem csak mi vagyunk így szerintünk. 2. Jó, hogy ír Martin az 576-ba (nem tudjuk mi a többi embernek a baja vele) 3. Nem tudjuk, hogy miért akar mindenki CD -t. Szerintünk fölösleges utánoznunk a többi újságot, az 576 úgy is messze a legjobb. Ha az 576 kinövi korai gyermek betegségeit, remek kis újság lesz belőle. További jó munkát, és reméljük, hogy bekerülünk a Csevibe. Básti Gyula

Szia Olvasó!
Én is itt ülök, és nézegetek, úgy, ahogy meg vagyok én is. Hát be, és vannak, de nem fogom minden számban ismételgetni ugyanazt. Jó bizony, és mi tudjuk, de azt is, hogy miért nem! Köszönjük.
Bár többen is kértétek, hogy ne tegyem, ennél a levélnél azonnal reagálni fogok egy-egy feladott labdára. Nem azért, mert a földbe akarom döngölni az ellenfelemet, hanem, hogy érthetőbb legyen, mire vonatkozik az adott válaszom.

Szia SzJvC!
(...) Ne is haragudj, de az új teszterek legjobbika is csak alig üti meg a pancser szintet! Ezzel akár én is írhatnám az újságot!
Legalább akkor rádöbbennél, hogy még arra sem vagy képes, amire az általad kritizált pancserek! Nem annak szántam, de ha ezt sértésnek veszed, gyere, vedd fel a kesztyűt, és bizonyítsd be az ellenkezőjét! Adok rá lehetőséget, hogy különbet írj, mint ők! Ha beválsz, akkor még maradhatsz is, ha nem, legalább megtudod, hogy mit, és hogyan kritizálj!
És ne is haragudj, nem értem, hogy mi a bánat vezérelte a tulajokat, hogy a főszerkesztő egy olyan ember legyen, aki kb. 2 havonta akaródzik egy cikket írni, amelyek olyan magasröptűek (gyk: unalmasak), hogy az első hasáb után tovább lapozok! És mit képzelsz, hogy **(...)** már a nevét sem méltóztatod leírni, és kivágod, hogy MÁS ???
Egyébként meg ugye te vagy a lakótelep legnagyobb szimulátor falója?! Amennyiben, — mint azt az aláírásodnál közlöd — Ex576-Fan vagy, tudnod kell, hogy az én szakterületem a szimulátorok voltak, és lesznek a jövőben is. Amikor főszerkesztő lettem, azonnal azt kezdték terjeszteni az 576-ról, hogy majd Top Gun 2-t fogok belőle csinálni. Hála az égnek, nem jelentek meg az első két hónapomban szimulátorok, ezért megúsztam és egyet sem kellett betennem. A főszerkesztőnek egyébként nem a játéktesztelés a dolga, épp elég akad a nélkül is! Most éppen hajnali 4 óra van, amikor válaszolok a leveledre! Az eddigi megnyilatkozásod alapján pedig írhattam volna sörbár hangulatról, tehénszagú legelőkről, akármiről is, akkor is elutasítottad volna, úgy hogy ezt most hagyjuk is! Egyébként nem írtál arról a marhazavaró (szándékos az egybeírás!) tényről, hogy mostanában időben megjelenik a lap. Pedig ez bosszanthat a leginkább, mivel sokak számára igazolttá vált az elmúlt időszakban történt változások szükségessége. Bocsásd meg nekünk, hogy óriási tahóságunkban a munkánkat végezzük. Azt, amiért fizetnek... Hogy te, vagy én képzelek-e többet magamról, ez most úgyis meddő vita lenne! Bár cikket csak „kéthavonta akaródzik írogatnom", azért a Bevezetőt, a híreket, címlapszöveget, előzetest, és hagy ne soroljam még, hogy mi mindent kell pluszban, kevésbé látványosan az újsághoz tenni ahhoz, hogy abból újság legyen. Leírtam már, csak a levegőbe kiabálni könnyebb, mint figyelni a másikra, hogy elődöm azzal búcsúzott tőlem, ha le merem írni a nevét, akkor... Én csak szót fogadok neki!
És azok a poénos képírások..pfuuu, hát azok valami eszméletlen gyatrák.
Annyira gyatrák, hogy a novemberi számtól el is fogjuk hagyni őket! Na, és akkor mi lesz? Majd azért sírsz, mert nincsenek?
Eddig a májam szakadt le a röhögéstől most meg előjön az „azt látom. ÉS?" effektus. Arról nem is beszélve, hogy a Csevegő olyan lapos volt, mint az Alföld.
Az 576-ot azért talán mégsem kellene összekeverni egy vicclappal! Közvetlen környezetem tudja csak igazán, mennyire nem áll tőlem távol a humor, de csak a megfelelő időben, és helyen. Az első száz levélig tudod nagyon szíven ütött minden bírálat, de rájöttem, hogy aki csak kötözködni akar, annak úgyis mindegy, hogy mit csinálunk, bármibe bele fogja akasztani a körmeit. Ezért ma már — bár elolvasok mindent, és ami jogos, arra nagyon is odafigyelek, figyelünk! — nem hatódok meg egyetlen keménykedő kritikától sem, mert jön helyette ötször annyi olyan, amelyik megerősít abban, hogy jó úton haladunk. Az ilyen levélen, mint a tiéd is, ha el kezdenék humorizálni, azt esetleg még sértésnek is vennéd, vennétek többen is. Olyan ez, mint a kártya: tökre tököt, pirosra pirost, a laposra pedig lapost...
Ha érzel valamit az 576 iránt, ösztönözd arra a tulajokat, hogy vegyenek fel NORMÁLIS ÉS GYAKORLOTT újságírókat, különben ti is a PC-X sorsára juttok!

Nagyon köszönöm a tanácsaid, de akkor mellékeld ezen „normális és gyakorlott" emberkék nevét is, nagyon szívesen alkalmazzuk őket, amennyiben hajlandók elhagyni a „sörszagú tehenész" stílust.
Zárom soraimat: Illés Szabolcs EX-576 Fan.
Köszönöm, hogy megtiszteltél leveleddel.
A fenti levelet e-mailben visszaküldtem a feladónak, és legnagyobb meglepetésemre a következő választ kaptam rá:

Üdv!
Lehet hogy igazad van mindenben amit mondasz, és minden téren mea culpa, elnézést kérek! Ugyanis - ha haragszol, ha nem - egy kísérlet tesztalanya voltál. Kíváncsi voltam hogy hogyan reagálsz egy ilyen stílusú levélre. Meg kell, hogy mondjam, kitűnőre vizsgáztál! CoVboy egy olyan levélre, melyet én írtam, 100 „Fuck off", vagy hasonló tartalmú levéllel válaszolt volna. Azt megmondom, nem volt könnyű magamban összeszedni annyi taplóságot, amit aztán beleültettem a levélbe, hogy az szinte világrekord. De sikerült! Ösztönösen minden gondolatomnak az ellenkezőjét írtam. Ne haragudj, ha felbosszantottalak, amint már mondtam csak kísérlet volt! Szeretnék gratulálni a megújult laphoz! és Neked és a munkatársaidnak, pedig sok sikert Illés Szabolcs
u.i: a legnehezebb az volt az egész levélben mikor azt írtam le, hogy ex 576 fan. most ezt írom: Hatványozottan 576-fan! u.i 2: Remélem komolyan gondoltad azt, hogy próbáljam meg én is az írást! Tudod, ez minden vágyam! Ha komolyan gondoltad, várom válaszod.

HOPPÁ! Gyere, mutasd meg, mit tudsz!
...

Hello Sz.JVC.!
Először is: Én már rég óta veszem az újságot. Viszont most el kell mondanom a bennem felgyülemlett örömöt és haragot! Először is az újság jó, vagyis nagyon jó, az ismertetők is egész jók, bár akad egy-két unalmas rész is! Én legalábbis nem szoktam az egész újságot elolvasni, csak a számomra érdekes részeket! V.Z. szerintem nagyon jól végzi a dolgát meg vagyok vele elégedve! A Szeptemberi számban nem értem hogy miért kellett ennyire alul értékelni a játékokat,1 db játék van, ami 90 % fölött van. Ha jól számoltam, akkor 80 % felett szinte csak 5 db játék van. Ez nagyon kevés. Nem értem akkor minek kell belerakni 55 % alatti játékokat. Vagy akkor minek van ennyire LESZÁZALÉKOLVA ha egy jó játék! Az újság ára kicsit magas de még belefér a határba! Én nem erőltetem a Demó CD —t, de azért megkérdezném, hogy miért nincsen hozzá? Különben szerintem az újság egyre jobb és jobb remélem ez így fog menni tovább! Egy - két ötlet: Esetleg lehetne feltenni az újságban pl: minden hónapban egy kérdést, és mondjuk a nyeremény pl: Grand Theft Auto 2 vagy valami akció figura és akkor a beküldők között kisorsolnátok a nyereményt! Nekem ennyi volt a véleményem várom válaszodat lehetőleg a csevegőben! Sok szerencsét a laphoz! Csáá!

Lemaradt a neved! Szóval! Unalmas részeket nem olvasol. Ezért kérdezel olyanokat, amiket az unalmas Bevezetőben szoktam leírni, és ha mégis elolvasnád, most nem kérdeznél azok számára unalmasat, akik egyszer már kiunatkozták magukat. Hogy a következő számban ne keresd V.Z.-t most itt jelzem, hogy a mostani szintén unalmas Bevezetőben erre a kérdésedre már most, előre válaszolok. Leszázalékolni bár nincs jogunk, mégis megtesszük azokkal a programokkal, amelyek csak rokkantnyugdíjasként funkcionálhatnak a többiek között. Az augusztusi termésben bőven akadtak ilyenek. Miért tettük be mégis? Hogy tudd, nem érdemes érte kifizetned a borsos vételárat, és hogy ne kelljen unalmas fehér lapokat lapozgatnod az 576-ban. CD: ha lenne, félünk, hogy a „kicsit magas" ára nem férne már bele a „határba". Ötleted: megpróbálhatjuk, e havi első kérdésem, mi a világon a legunalmasabb dolog? (A nyerteseket, a megjelenés napján szeretettel beavatjuk az előfizetői példányok csomagolásának rejtett izgalmaiba).
...

Hi Sz.JVC!
De nagy az önimádat felétek. Egyetlen egy „fikázó" levelet sem raktál be a Csevegőbe. Pedig szerintem nem csak istenítő leveleket küldenek a kedves olvasók. Egyébként amióta az elődöd elment csak azért veszem a lapot, hogyha megszűnnétek, meg legyen az utolsó példány is, ne csak az első! Keressem még az októberi számot az újságosnál, vagy végre megszűntök! A kezdők egyébként nem is olyan rosszak, csak idő kell nekik. Olvass el egy régi CoV-ot, ott még igen zsengék voltak a mai „sztárok". Sokk:) sikert a főszerkesztőségedhez. ALIEN™

Most aztán megfogtál! Kénytelen-kelletlen be kellett raknom a „legfikázóbb" levelet is, amit mostanában kaptam! Itt van a válaszom fölött, olvasd el újra! Köszönöm a burkolt dicséretet, az indexen olvasott megnyilatkozásaid után tudom, hogy nem kis dolog tőled!
A következő leveledből pedig mármár azt vélem kiolvasni, hogy amennyiben nem vigyázol, még a végén az új 576-ot is szeretni fogod:

Hi!
50vs100:
Szerintem rosszul gondolták odafent, mert nem kellett volna újítani. Én kifejezetten csíptem az 50 oldalas 576-ot. Olcsó volt (tudom, ezzel nem mindenki értett egyet), és tömören kellett fogalmaznia az elkövetőnek, hogy beleférjen a cikk. Sokkal könnyebb lenne most a helyzeted (csevi csak 2 oldal volt), na meg a cikkíróké is.
Ezt nemcsak „odafent" gondolták így. A piac változásai mindenféleképpen szükségessé tették. A dolgom sokkal könnyebb lenne...
merre az arra: V.Z. távozását pont ma olvastam valahol, és hogy milyen stílusban adta elő a dolgokat. Most akkor már csak Te maradtál a régiek közül, meg Martin? Merre ment *** (a csillaggal jelölt hely a többet nem emlegetem nevét szimbolizálja) után? igaz, hogy a Computer Világba ment***? Guru táborban meg azt mondták, hogy valami házon belüli konzol lapba lesz főszerk? Utána a Treforton meg nem árult el semmit. Mondjuk a guru levrovjában a mailer demon nagyon *** stílusban nyomja a rizsát... Tartjátok a kapcsolatot Lacival?
A Gazsiról se feledkezzünk meg! Hivatalosan én sem tudok semmit, de nem hivatalosan úgy hírlik, hogy rövidesen ki fog derülni mindenki számára. Nem tartjuk.
Képaláírások: Egyik sajátossága volt az 576-nak. Kár érte, Rest In Piece...
Kár lenne erőltetnünk...
Egyéb: Hogy bírod a dolgokat, fenn áll-e a veszélye, hogy megszűntök? Igazából ha igen, kár lenne érte. Azért elárulok valamit: Amikor a www-n olvastam, hogy *** otthagyja a magazint, nem hittem el. Később a lapban beigazolódott, és bánatomban a rivális táborához csatlakoztam 1 hétre. Természetesen vittem a friss (aug.) számot és ott olvastam az orruk előtt. Na gondoltam marad akkor Brazil. Ezentúl őt fogom fárasztani primitív leveleimmel. De nem ő is ott hagyta a brancsot. Na akkor megnézek egy G@m.st@rt, itt is változások... Valahogy a mai világban semmi sem állandó. Sőt!
Nagyon jól esik, hogy aggódsz értünk! Mi pedig tényleg nagyon keményen dolgozunk, hogy felesleges legyen az aggodalmad.
Kép: Használd egészséggel. Megnézem, mi van még a tarsolyomban. Tudod a helytelenírás nagy erőssége a családnak, vagy legalább is a legutolsó generációjának. Érettségin is voltak belőle gubancok...).
Kijavítottam őket.
martin: Kicsit túl brutális a stílusa a nyomdafestékhez („bekúr egy gránátot") meg rohadtul el van magától szállva, mintha ő teremtette volna a CS-ot. De megtűröm, mivel szeretem a CS-ot, és sehol máshol nem lehet róla olvasni magyarhonban.
Ebben a számban sem fogta vissza magát, olvasd csak el, hogy kezdi. Sokan szeretjük a sorozatát!
Dizájn: Messze veri a konkurenciát. Amióta ***-nak a múlt évben megemlítettem az undorító borítókat és azóta elég jól kiforrott. (félre értés ne essék, nem miattam változott, csak hát...) Mert volt egy-két szám, aminek a borítójától liftezett bennem a kaja... Remélem tovább nem újítotok rajta, mert a végén megint visszajön a régi hányingerkorszak. Tudod, túl csicsásak voltak, mert mindig egy picit még hozzá tettek, de egy idő után ellenkező hatást értek el.
Az, hogy egy kézben van a grafika, na és VargaB. maximalista munkafelfogása önmagával szemben is... Be kellett, hogy érlelje gyümölcsét, nagyon örülök a kedvező fogadtatásnak.
Talán nem kívánok most többet írni, teljesen bekrepálok ezektől ez ékezetektől...
pá. ALIEN™
Kösz. Pá.
...

Üdv, Sz.JVC!
A nevem László, de gyakrabban a CerbeRust használom. Őszintén megvallom, ősidők óta követem figyelemmel az újság működését és mit mondjak, ha eddig kibírtam, nem lehet túl rossz véleményem róla... nincs is, de most nem megyek bele semmilyen „építő jellegű" kritikába, megtették már sokan (az más kérdés, hogy azoknak a kb. tíz százaléka volt az...). Ezt tehát most nem firtatom. A lényeg az, hogy olvastam a Cseviben egy fickót, aki oda volt, holmi nosztalgikusérzések közepette... és igaza van!!! Valóban megvolt a régi ('95-'96) számoknak az a feelingje, amit ma sokan elveszni látnak. Nos, kérem, a dolog nem veszett el, csak átalakult! Nem? De. Ma már más a világ, mint akkor, mások a játékok is, így tök más érzésekkel állnak ezekhez az új stuffokhoz. Ez hiba. Keresik a régi érzéseket, amik olyan nagy nevek hatására kerítették hatalmukba őket, mint a Defender of the Crown, Creatures, Tir Na Nog, és még hosszan folytathatnám a sort. Ismerősek a nevek, nemde? A lényeg az, hogy hat-hét év múlva a ma elégedetlenkedők a mai 576 feelingjét fogják hiányolni és az olyan progik „zamatát", amik most még nekünk is újak. Akkor talán megint új főszerkesztője lesz a lapnak, és neki kell majd a ma érzését átvinni a holnapba. Nem irigyellek. Ezt várják el tőled is. Mindegy. Ez van. Bocs, már megint jár a pofám, de ez már pár éve érik bennem. Ki kellett adnom egy olyan „öreg motorosnak", aki megérti, aki olyan, mint én. Ja, ha már itt tartok: Nem kell egy ambiciózus, pontos, megbízható, tapasztalt (a játékok terén) cikkíró? Vállalkoznék én is cikkek írására. Nem vagyok tök zöldfülű, írtam már a ZED-nek is és fel is került a CD-jükre (asszem Sanitarium teszt volt az irományhoz...)! És a lényeg, NEM KÉREK EGY VASAT SEM, csak az írás, a játékok, no meg nem kis részben a hírnév kedvéért csinálnám. Ne értsd félre, a szándékaim komolyak, olyannyira, ha most nem kapok választ, később sem átallok próbálkozni, elnyerni áldásod a dologra! Ha lehet, mielőbb válaszolj, küldj legalább egy e-mailt, jó? Megértésedet előre is köszönöm; CerbeRus

Köztudott, hogy a jelenlegi újságíróink közül nem mindenki áll a helyzet magaslatán, ezért továbbra is várjuk azok jelentkezését, akik erre a munkára alkalmasnak tartják magukat.
A bejelentkező levél mellé várok egy 8-10.00 karakter hosszúságú próbacikket akármelyik kedvenc

játékodról, és egy önéletrajzot, amelyben többek között feltűnteted a géped adottságait, elérhetőségeid (telefon, lakcím, e-mail) nyelv(ek) amelyeket beszélsz, és a szakterületed a játék fajtákon belül, amelyekről szívesen írnál. Ennyi.

...

Immár harmadszor zargatlak leveleimmel, és még egy ideig nem hagyom abba...
Szóval, az lenne a kérésem, hogy ne írjon képaláírásokat az, aki nem tud valami jót kitalálni. Hiszen tök fölösleges, amikor nincs benne semmi info, poén... Esetleg valaki más írhatna rá valami jót, vagy pedig egyszerűen lehagyjátok. Poszter pedig meglátásom szerint kell az újságba. Na csak ennyi: Láng Miklós

A következő havi számtól már nem lesznek képaláírások. A poszter pedig nem egy igenen, vagy nemen múlik, mint jeleztem már a múlt hónapban is, dolgozunk rajta, de előre jelzem, hogy csak hosszú hónapok múlva van rá esély még akkor is, ha lesz egyáltalán...

...

Helló, Kedves Sz.JVC.! Az én nevem Csíbor, és másodéves hittanár szakos hallgató vagyok itt Veszprémben. Régóta olvasom az újságot, most a nyáron azonban nem jutottam hozzá, és most, hogy a boltban a kezembe került a legújabb szám, meglepve láttam, hogy a Csevegőt te írod, és CoVboy nyomtalanul eltűnt. Őt nagyon kedveltem a laza stílusa miatt, de ahogy elnéztem a Csevegőt, te sem maradtál le mögötte. Remélem, téged is ugyanúgy kedvelni foglak, mint őt - az első lépéseket már megtetted -, és továbbra is a legjobbakat kívánom neked. Minden jót! Csíbor

Köszönöm.

...

Kedves Sz.JVC.!
Először is úgy kezdeném hogy ez a rövidítés ez a sz. J .WC. vagy mi a ló(seiße) megjegyezhetetlen, nekem legalábbis tízszer kellett át írnom a megszólítást. Most elmondanám neked az ÉN VÉLEMÉNYEMET a Múlt havi újságról! 1. AZ. újság nagyon jó és még annál is jobb lett, csak így tovább! 2. V.Z. munkái ....EGÉSZ... jók **(voltak)** 3. Gáspár az ÚJSÁG (ban) az AOE 2 The Conquerors cikke nem tudom, hogy kel írni na mindegy. Szóval tetszett. 4. Van EGY- két ((nyomdahiba)) az újságban nézd csak meg a 41. Oldal rokonlelkek: Age of Empires. Ha az utolsó sort figyelmesen elolvasod, akkor meglátod a nagyon, de nagyon kicsi hibát! Egyébként még van egy két helyen hiba, de olyan Q.rva ....NAGY.... hiba sehol sincs, egyébként engem nem is annyira érdekel! 5. A pontozás enyhén szólva SZ@R!, (majd megtudod miért raktam ilyen sok felkiáltó jelet a sz@r után) túlságosan lent vannak a százalékok, szegény játékok le vannak százalékolva egyedül egy game van 90 százalékon felül 1db ez nagyon kevés! A másik nagy baj az a játékok ismertetőjénél, az ajánlott és a minimum konfig. megadásánál van. Jól van tudom, hogy mit jelent az hogy a minimum confignál az a lényeg hogy éppen csak megy a játék a maximumnál ((Ajánlottnál) viszont már kitűnően szál de ami az újságban be van írva, szerintem annak a fele rossz. Gondoljatok csak bele: (és akkor most jön a mese) Szegény kisgyerek vágyakozik egy játékra (számítógépesre) az neki a mindene örökre el tudna játszani vele (nekem is van egy ilyen barátom (sajnos) na szóval addig győzködi az apját míg az beleegyezik és szól a gyereknek: megveszem neked a gépet csak hozd ide azt az újságot nem azt nem a **(...)** mert az egy nagy sz@r! hanem az 576 KByte újságot mert az a király!!!!! (ez különben igaz is) szóval akkor megnézi a gépigényt - aha :kell hozzá egy Pentium 2 366 MHz s gép 64 MB RAM-mal mert ez van az ajánlott konfig-ba beleírva, és még kell hozzá egy sima videokártya. Megveszik a gépet a gép ára 150 ezer volt az apa pénztárcája majdnem hogy kiürült nincs most egy évig a fiára pénze. Összerakják a gépet elindítják rögtön felinstallálják a játékot viszont amikor el akarnák indítani kiírja : (most magyarul) 64 MB RAM nem elég, 96 kell neki 366 MHz nem elég 400 MHz kell neki. Most az apa még a maradék pénzét is rákölti a gépre és most már 2 évig nem lesz pénze a gyermekére. Elindul a játék gyorsan a gyerek már el is kezd játszani :: nagy bosszúsan mérgesen mondja :apu szaggat a játék nem megy jól élvezhetetlen!!! És a gyerek hamarosan más forrásból rá jön hogy Ez csak a minimum konfiguráció! Itt a vége (végre)! A tanulságot vonjad le te! És az újság nem nagy szar hanem nagyon jó!!!
Sok szerencsét hozzá! Fgezu

Fgézu ha tudnád, milyen régi problémakör kellős közepébe találtál, most képzeletben a nyakadba akaszthatnád a 9. magyar olimpiai aranyat. Erről szól sajnos a „legújabbkori" számítástechnika (és ha még csak ez szólna erről!). 1985 óta (számolom - nem is tudom pontosan!) talán a hetedik számítógépemet nyüstölöm, és már megjelentek a következőt érlelő első jelek is jelenlegi gépemen. (Kezd kevés lenni a P-II 400MHz, 64 MB)! Nem a Csevegőbe való téma, nem akarom rá pazarolni a helyet, de a játékok igénylik a legnagyobb erőműveket. Vásárlásnál tehát nem szabad egy adott játék konfigurációs igényét alapul venni, egy játék a gépen, egyébként sem játék. Szívesen visszatérnék erre a témára, remek szakértőink vannak, akik el tudják magyarázni, hogy mit, és miért, de ettől egyikőnk sem lesz boldogabb, tudomásul kell vennünk, hogy aki tartani akarja a színvonalat, annak nincs megállás, folyamatosan fejlesztenie KELL a számítógépét. Az minimum és az ajánlott konfiguráció a kiadó által közölt adatok, és nem arra utalás, hogy a jelenlegi gépemen fut, vagy csak döcög-e az adott program.

...

Hi Sz.J.v.C!
Az újság nagyon király! A hónap írója Gáspár a Conquerors-szel. További jó munkát és sikerekben gazdag 576 KByte-szerkesztést kíván: Nappeti

Köszönöm a nevében is.

...

Kedves Sz.JVC.!
Válaszodat megkaptam. Szöcske: Fogadni mernek, hogy a **(...)**. (Amolyan női megérzés) Mi a jutalmam, hogy kitaláltam? Lehetne az, amit felvetettél: találkozás Martinnal. Vagy azt amúgy is bevasalhatom? M&M`s minik (Mondd meg annak, akire tartozik.): A német adókon szokták reklámozni őket. Az eredetinél kisebb drazsék, folyton valami galibát okoznak, amit a két nagy (sárga és piros) hoz helyre. Helyesírás: Már csak azt kellene fenéken billentened, aki az ECTS (vagy hogy is van a rövidítés) beszámoló utolsó négy oldalát írta. Kinder-tojás rovat: Most a fél újság ebbe a kategóriába tartozott. Ha ekkora hiány volt, miért nem irt VZ a Croc 2-ről? Válaszod: A játék irányításának eszköze nem = billentyűzetkiosztás. Azt nézze meg mindenki a kézikönyvben. Üdvözöl: Edina

Mindig nagy csodálója voltam a női megérzéseknek. (Bár most nekem is van egy, ugye Edina te nem vagy Gergő?) Martinnal mindent lebeszéltem, várom jelentkezésed annál is inkább, mert a bemutatkozásokat követő öt percben (utána megyek a dolgomra!) azért nekem is lenne hozzád pár kérdésem. Köszönjük a minikre vonatkozó kiegészítésed. V.Z. már semmit nem fog, amit írhatott volna, sem írta meg, és az utolsó mondatod (is) tökéletesen igaz.

...

Hola, mélyen tisztelt főszerkesztő úr! :))))))))))))))))
Remélem nem rémített el ez a félhivatalos megszólítás, de hát még soha nem kellett ilyeneket írnom... Lehet most se' kellett volna... Na mind1! A lényeg a lényeg: Nehogy el merjétek hagyni a képaláírásokat (Nehogy félreértsétek, ez fenyegetés...), mert ez adja az 576-nak azt a pluszt, amitől 576, és nem PB-Nyunyu, vagy Isten tudja mi a ****. Ez persze magánvélemény, de hát ilyen emberek veszik a lapotokat. Nem tudom, hogy CoVboy nevét miért nem lehet kiírni (Csak azért, mert Ő megtiltotta?) Hát teljesen bekattant az öreg, vagy mi történt? Na mind1, ezt valószínűleg soha nem fogom megérteni. Te nem unod még, hogy mindenki úgy akar bekerülni a Csevegőbe, hogy azt írja: „Kérlek ne tegyél be a Csevibe"??? Hát engem már eléggé idegesít. Lécci, engem tegyél be! (Na yo, ez persze csak poén volt, azt csinálsz amit akarsz! Végül is Te vagy a főszerkesztő, vagy nem?) A posztert szerintem addig ne erőltessétek, amíg azt áremelés nélkül nem lehet hozzánk vágni, mert biztos vannak rajtam kívül olyanok, akik számára ez teljesen felesleges, és ezért nem szeretnének akár 100Ft-al többet fizetni. A helyesírási hibák néha tényleg elég bosszantóak, de ez még bőven belefér. Viszont vannak páran, akiknek a nevét sokan nem szívesen látják a cikk végén, és ezzel én is teljes mértékben 1etértek! Aki nem ért hozzá ne szóljon bele - mondhatnám, de hát akkor meg én minek szólok egyáltalán bele? Mindegy, inkább hanyagoljuk ezt a témát, szerintem úgyis rá fogsz jönni magadtól, hogy ki nincs a helyén. Elég hosszúra sikeredett már ez az izé, asszem abbafejezem. Remélem valamennyit azért hozzá tudtam tenni az 576-hoz. BOOM BIDDY BYE BYE

Képaláírások: igazat adtunk azoknak, akik azt írták nekünk, hogy ne erőltessük. Amitől jók voltak, azok hiányoztak mostanában, és akkor tényleg minek?

...

Yo man,
Na, szóval az újságról eddig kialakult véleményemet szeretném közölni veled. Elődöd is nagyon jó főszerkesztő volt, de asszem' neked sikerült überelni. Ugyanis az újság emelt a színvonalon, de ugyanakkor pontosan érkezik. Lenne egy őszinte kérdésem hozzád: amit a korodról írtak a stábfotón az valós adat, vagy csak átverés? Na szóval. Mint mondtam az újság változatlanul király, de lenne egy-két építő jellegű 5letem. Először, ezt a levelet ne tedd be a Csevegőbe, mert rontaná a színvonalat. Másodszor, kicsit több lehetne az internetes rész. Harmadszor, lehetnének nyomdahibák. Negyedszer CD-t sose jelentessetek meg, mert az úgyis csak mindenféle kacattal lenne tele (vagy vírussal). Ötödször, ne hallgass meg ilyen „építő jellegű" leveleket, mert az újság úgy jó, ahogy van. Hatodszor, lehetne egy QBasic rovat. Ennyi az építő jelleg ebben a levélben. Közben eszembe jutott még egy kérdés. Írtam Qbasicben egy progit. Majd egyszer elküldöm, írd meg, hogy az újságban elérné-e a 10%-ot. Na ennyi.
Csá Mr.Bush the Qbasic maniac

>Korai még „überelésről" beszélni, és különben sem ez a célom! Nagyon elégedett leszek magammal, ha visszahódítjuk elveszített olvasóinkat, (akik úgyis hoznak még magukkal jó pár újat is), és ha a kialakult állandó mag legalább annyira szeretni fogja (mert méltóvá tudott válni erre) ezt a lapot, mint mi, akik készítjük nektek, értetek. Ha nem a születési dátum számít, hanem az, hogy mennyinek érezzük magunkat, akkor tényleg átverés!

Na! Most elégedjetek meg ennyivel erre a hónapra. Legyetek jók, és vigyázzatok magatokra, hogy a következő hónapban is itt találkozhassunk! Szevasztok:

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista

1. AoE II: Conquerors (Microsoft)
2. STV: Elite Force (Activision)
3. The Sims: Livin' It Up (EA)
4. FA Premier Manager 2001 (EA)
5. The Sims (EA)

USA eladási lista

1. The Sims: Livin' Large (EA)
2. AoE II: Conquerors (Microsoft)
3. The Sims (EA)
4. Diablo II (Havas)
5. MP RC Tycoon (Hasbro)

Demo letöltési lista

1. 3D Ultra Pinball (Sierra)
2. The Sims (EA)
3. C&C: Red Alert II (EA)
4. Gunship! (Hasbro)
5. Amazons & Aliens (SSI)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Planescape: Torment (Interplay)
3. Icewind Dale (Interplay)
4. Heroes of Might & Magic III (3DO)
5. Age of Empires II (Microsoft)
6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. The Longuest Journey (Funcom)
9. Baldur's Gate (Interplay)
10. The Sims: Livin' Large (EA)

MINDANNYIUNK SAJNÁLATÁRA ITT MOST ELFOGYOTT AZ OKTÓBERI 576...
NE SZOMORKODJATOK, NOVEMBER 15-ÉN ÚJRA
JÖVÜNK!

Biztos lesz:



Superbikes 2001

Az előzetes képeit nézegetve az EM Sports nagyon szép motorverseny szimulátora lesz, amelyben akár egy kerekezve is, legalább hét pályán, minimum hat fajta motorral, hat team valamelyikében és 25 versenyző valamelyikét megszemélyesítve róhatjuk az időeredményeket megszégyenítő köröket.

V-Rally 2

Expert Edition kiadás, ígéretes képekkel az előzetesben. Mintegy 26 választható autó, részletgazdag kidolgozottság, az ütközéseket követően progresszív és dinamikus sérülések, speciális vizuális effektek, interaktív visszajátszási mód, és még számtalan meglepetés fogja jellemezni ezt az ígéretes játékot.



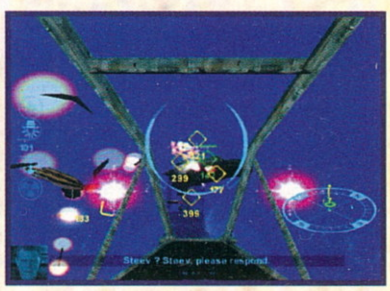


Wizards & Warriors

Az Activision legújabb RPG játékát elnézegetve a műfaj kedvelői bizonyára már dörzsölik a tenyerüket, mert igényesen kidolgozott, részlet gazdag grafikája önmagában is figyelemfelkeltő. Karakterünk már indulásnál is 30 jellemzővel bír, amelyek az őslakosok elleni küzdelemben jelentős szerepet kapnak.

Deep Fighter

Gyors akció játék a víz alatt, végtelen területi határokkal és komplett környezetben, nonlineáris játékmenettel. Megdöbbentő speciális effektek, a fizika szabályainak megfelelően. Három fajta multiplayer lehetőség, és az ellenfelek fejlett intelligenciája lesz a jellemzője, derül ki a szűken adagolt információkból.




SPAWN


MOVIE
Maniacs


Danger Girl
SYDNEY SAVAGE

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

SEGA · PlayStation · Dreamcast · COLOR GAME BOY · PC CD ROM · NINTENDO 64 · AKCIÓFIGURÁK

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226

9 770865 822000